PC FUTBOL Argentina

El programa de fútbol más completo para computadoras PC y compatibles

4.0 Apertura'96

Requisitos mínimos:
PC386, 4Mb de RAM con 2.900 Kb libres de memoria XMS, ratón, Disquetera 3,5"HD, Disco Duro, VGA, MS DOS 5.0 ó superior

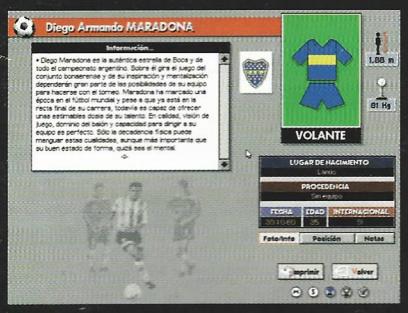
Recomendado:
486 ó superior, 8 Mb de RAM, SVGA (Vesa compatible), Sound-Blaster

3 Disquetes

PC-DOS/4MB Compatible
Windows™95/8MB

- Primera División
- Torneo Pro-Manager
- Desafío América-Europa
- Simulador 4.0

Nuevas características



Más información de cada jugador

Sistema de roles

Posibilidades avanzadas

Con todas las posibilidades del simulador 4.0

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA
MADRID • MILAN • BUENOS AIRES

REVISTA C/DK. PC FUTBOL ARG.

PC FUTBOL

1. REQUISITOS DEL SISTEMA ..... pág 4

2. INSTALACIÓN Y DESINSTALACIÓN EN EL DISCO DURO ..... pág 4

3. CARGANDO PC FUTBOL ..... pág 4

4. PROTECCIÓN POR MANUAL ..... pág 4

5. CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA ..... pág 4

6. MANEJO DEL ENTORNO GRÁFICO GFX™ ..... pág 5

7. MENÚ PRINCIPAL ..... pág 5

7.1. BASE DE DATOS INTERACTIVA DE 1ª DIVISIÓN ..... pág 6

7.2. SEGUIMIENTO DEL TORNEO 96/ 97 ..... pág 7

7.3. PARTIDO AMISTOSO ..... pág 8

7.4. EL DESAFÍO AMÉRICA-EUROPA ..... pág 8

7.5. TORNEO ARCADE ..... pág 8

7.5.1. COMO JUGAR CON EL SIMULADOR DE FÚTBOL ..... pág 9

7.6. TORNEO D.T. ..... pág 12

7.7. TORNEO MANAGER ..... pág 16

7.8. TORNEO PRO-MANAGER ..... pág 19

7.9. INFOFÚTBOL ..... pág 21

8. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS ..... pág 21

USUARIO REGISTRADO ..... pág 21

ALGUNOS DATOS DE INTERES ..... pág 22

DUDAS MAS FRECUENTES ..... pág 24

SUGERENCIAS ..... pág 26

editorial

Un año más PCFÚTBOL ve la luz en Argentina. Por encima de todas las dificultades y salvando la distancia, nos introducimos de lleno en el campeonato más apasionado de todo el mundo, en la Liga donde un equipo no es un equipo sino una forma de vida. En la liga donde, más allá de ser hincha de un equipo, se es un equipo.

Y volvemos a aparecer con muchas novedades, como no podía ser de otra manera. Para empezar, la base de datos, que incluye una pequeña biografía de cada uno de los jugadores de la Primera División. Un esfuerzo de gran magnitud pero que merece la pena porque son muchos los jugadores de calidad que, a pesar del éxodo europeo de las grandes estrellas, quedan en Argentina. Un esfuerzo que supone, además, la realización de algo que ninguna otra publicación había acometido hasta la fecha: un retrato fiel de los más de 400 jugadores de primer nivel del fútbol argentino. Los beneficiarios, claro está, serán los aficionados, que cuentan a partir de ahora con una base de datos inigualable y útil incluso para periodistas deportivos como herramienta de trabajo.

Otra de las apuestas fuertes del nuevo PCFÚTBOL Argentina es la Liga Pro-manager, una nueva manera de entender el reto que ya planteaba PCFÚTBOL en su versión anterior: si antes podía elegirse a cualquier equipo para hacerse cargo de él en todos los apartados, ahora, si se elige la Liga Pro-manager, ya no será así. Ahora se trata de ir creándose un curriculum como D.T. que permita alcanzar la gloria de entrenar a uno de los grandes. Es un reto tan bonito como empezar de cero y, a base de éxitos y años de trabajo, ir ganándose la confianza de equipos cada vez más grandes. Aparecen, incluso, nuevas atribuciones: cuidar el estado de forma y la moral de los jugadores e incluso ampliar el estadio, para que nada escape a nuestro control.

Pero aquí no terminan las novedades. El 4.0 incluye también un auténtico lujo para los amantes, que hay muchos, del fútbol europeo: la posibilidad de medir el potencial de cualquier equipo de la Primera División argentina con más de 100 equipos del otro lado del Atlántico. Desde los más grandes hasta los más pequeños. Desde el Milán, la Juventus, el Barcelona, el Real Madrid, el Manchester United o el Ajax de Amsterdam hasta los más insospechados equipos de países con menos tradición futbolística. Es el "Desafío América-Europa", un auténtico capricho para degustadores de fútbol y una buena manera de conocer, además, a decenas de equipos del potente fútbol europeo.

Las novedades se completan con el simulador de fútbol 4.0, de extraordinaria evolución con respecto al 3.0. Cientos de animaciones nuevas, un nuevo escenario, el árbitro y sus ayudantes, un arquero espectacular...

En realidad es mejor que tanto el simulador como todo lo demás lo compruebes por ti mismo. De momento esto es todo, aunque PCFÚTBOL Argentina ya se prepara para su próxima edición. Y aunque no lo creas, te volveremos a sorprender. Hasta muy pronto.

1.- REQUISITOS DEL SISTEMA

PCF ARGENTINA APERTURA 96 requiere:

- Ordenador PC con procesador 386 ó superior.
- 486 ó superior recomendado.
- 4 Mb de memoria RAM (8 Mb recomendados).
- 8 Mb en windows 95
- 500 K de memoria RAM convencional
- 2.900 K de memoria extendida (XMS)
- Disquetera de 3,5 pulgadas y alta densidad.(1.44MB).
- Disco duro con al menos 15 MB libres.
- Tarjeta gráfica VGA o superior.
- Sistema operativo DOS 5.0 ó superior.
- Tarjeta de sonido Sound-Blaster o compatible recomendada.

2 .- INSTALACIÓN

2.1 .- INSTALACIÓN EN MS-DOS

1.- Prenda la computadora y espere a que arranque el sistema operativo y aparezca el cursor C : >

2.- Introduzca el disquete 1 ó el CD-ROM de PCF ARGENTINA APERTURA 96 en la unidad lectora correspondiente.

3.- Seleccione el cursor A:> , D:> etc. dependiendo del nombre que tenga asignado a la unidad lectora; para ello debe teclear A: o D: desde el cursor en C:> y pulsar ENTER.

4.- Desde el cursor en A: o D: teclee:
INSTALAR ...y pulse ENTER
Aparecerá la pantalla del Instalador de PCF ARGENTINA APERTURA 96.

5.-*INSTALADOR PCF ARGENTINA APERTURA 96*
Seleccione la opción instalar; una barra indica la evolución del proceso y nos informa cuando está completado con éxito.
Por defecto, PCF ARGENTINA APERTURA 96 queda instalado en el disco duro, unidad C, y en el directorio FUTBOL4A. Si quiere elegir otra unidad de disco duro, por ejemplo la F, u otro directorio o subdirectorio, deberá cambiarlos antes de seleccionar la opción instalar.

IMPORTANTE: El directorio abierto tras la instalación es FUTBOL4A, sin espacio entre FUTBOL y 4A. Si instala el programa en un directorio distinto a FUTBOL4A, cuando quiera desinstalarlo o cargarlo desde ese directorio debe seguir las instrucciones de desinstalación y carga que aparecen a continuación sustisuyendo FUTBOL4A por el nombre del directorio que haya utilizado.

En el caso de que esté instalando la versión CD-ROM de PCF ARGENTINA APERTURA 96 tendrá dos opciones de instalación:
- Parcial : sólo requiere menos espacio en disco duro y accede al CD-ROM para leer el resto del programa.
- Completa: requiere más espacio libre en disco y no necesita volver a leer del CD-ROM.
Nota: En discos duros de alta capacidad, debido al tamaño de los sectores, es posible que el requerimiento de espacio libre sea mayor.

El instalador de PCF ARGENTINA APERTURA 96 nos informa mediante mensajes en la pantalla de cualquier error que se pudiera producir en el proceso. Si tiene cualquier problema a la hora de instalar PCF ARGENTINA APERTURA 96 consulte la Guía de Asistencia Técnica (Pág 24) del manual.

2.1 .- INSTALACIÓN EN WINDOWS 95

2.1 .1.- INSTALACIÓN DESDE DISQUETES
Haga doble click sobre el icono Mi PC , a continuación sobre el de Disco 3.5 y finalmente sobre el de Instalar. Se abrirá la ventana del instalador. A partir de ese momento siga las instrucciones de la instalación MS-DOS desde el punto 5.

2.1 .2.- INSTALACIÓN DESDE CD-ROM
Al introducir el CD-ROM en la unidad, si todavía no ha instalado PCF ARGENTINA APERTURA 96, se abrirá la ventana del instalador. A partir de ese momento siga las instrucciones de la instalación MS-DOS desde el punto 5.

Si esto no sucediera haga doble click sobre el icono Mi PC , a continuación sobre el de CD-ROM y finalmente sobre el de Instalar. A partir de ese momento siga las instrucciones de la instalación MS-DOS desde el punto 5.
Si el programa ya estaba instalado apareceran las opciones de DESINSTALAR, REINSTALAR y EJECUTAR.

3.- CARGANDO PC FÚTBOL ARGENTINA APERTURA 96

3.1 CARGA DESDE MS-DOS

Para cargar PCF ARGENTINA APERTURA 96 una vez instalado en el disco duro debes ir al directorio FUTBOL4A, para lo cual teclee:
CD FUTBOL4A ...y pulse ENTER
Una vez en el directorio FUTBOL4A teclee:
FUTBOL4A ...y pulse ENTER
El programa se carga automáticamente apareciendo el menú de la protección por manual.

3.2 CARGA DESDE WINDOWS 95

Si ha instalado PCF ARGENTINA APERTURA 96 en Windows 95 se creará una carpeta dentro del menú de programas con el icono PCF ARGENTINA APERTURA 96. Seleccione el menú de INICIO:PROGRAMAS y el icono PCF ARGENTINA APERTURA 96. El programa se carga automáticamente apareciendo el menú de la protección por manual.
Si la instalación ha sido parcial en CD-ROM bastará con que introduzca el CD-ROM de PCF ARGENTINA APERTURA 96 en el lector para que el programa se inicie automáticamente y le pregunte si quiere DESINSTALAR, REINSTALAR o EJECUTAR. Si por alguna razón esto no fuera así, siga la secuencia de inicio explicada en el párrafo anterior.

PCF ARGENTINA APERTURA 96 nos informa mediante mensajes en la pantalla de cualquier error que se pudiera producir en el proceso. Si tiene cualquier problema a la hora de cargar PCF ARGENTINA APERTURA 96 consulte la Guía de Asistencia Técnica (Pág 24) del manual.

4.- PROTECCIÓN POR MANUAL

Antes de comenzar, el programa le pregunta por el escudo que aparece en una posición determinada de los cuadros que hay al pie de algunas de las páginas de la revista. Seleccione el escudo en la pantalla del ordenador y entre en el programa.

5.- CONFIGURACIÓN

5.1.- CONFIGURACIÓN DE SONIDO

Desde el menú principal de PCF ARGENTINA APERTURA 96 podemos acceder a la pantalla de configuración de sonido. Dispone de las siguientes posibilidades:

1.- Con o sin música en tarjetas Sound Blaster.
2.- Con o sin efectos en tarjetas Sound Blaster.
3.- Elección de los puertos de la Sound-Blaster.

Si tiene cualquier problema a la hora de configurar PCF ARGENTINA APERTURA 96 consulta la Guía de Asistencia Técnica (Pág 24) del manual.

6.- MANEJO DEL ENTORNO GRÁFICO GFX™

PCF ARGENTINA APERTURA 96 incorpora la versión 1996 de nuestro potente entorno gráfico GFX™, que permite un manejo sencillo e intuitivo, incrementando la interactividad entre el programa y el usuario.

Todas las opciones posibles se visualizan claramente en pantalla mediante iconos. Un ejemplo:

Seleccionando este icono la computadora realiza impresión escrita de la información de la base de datos.

Para localizar fácilmente los iconos en la pantalla, el cursor se convierte en una pequeña mano cuando pasa por encima de ellos. Para saber su utilidad basta con mantener el cursor unos segundos sobre ellos, apareciendo una reseña escrita que nos informa de su función.

Para mejorar la navegación por la base de datos se dispone de los mini-iconos. Estos permiten el acceso directo a cualquiera de las áreas sin necesidad de volver al menú principal.

CON TECLADO:

1.- Para seleccionar una opción debe pulsar la tecla de la letra que aparece escrita en rojo en el icono (en monitores monocromo aparece más clara que el resto).

2.- También puede desplazar el cursor del mouse en la dirección deseada pulsando simultáneamente la tecla de mayúsculas y el cursor de dirección. Para seleccionar, una vez el cursor esté sobre el icono, pulse la tecla de mayúscula y ENTER simultáneamente.

CON MOUSE:

Desplace el cursor hasta el icono o menú que quiera seleccionar y presione el botón izquierdo del mouse.

7.- MENÚ PRINCIPAL

Desde el menú principal puede acceder a cualquiera de las grandes áreas de PCF ARGENTINA APERTURA 96:

7.1.- BASE DE DATOS INTERACTIVA DE PRIMERA DIVISIÓN

Ninguna base de datos sobre la liga argentina es tan completa y permite tantas posibilidades como la de PCF ARGENTINA APERTURA 96. Consulte la información de los equipos, compare los palmarés, estudie el exhaustivo análisis de los jugadores, introduzca notas y realice impresiones de cualquiera de estos datos. Este año dispone de un texto ilustrativo sobre cada jugador de Primera División.

7.2.- SEGUIMIENTO DEL TORNEO 96/97

Desde PCF ARGENTINA APERTURA 96 es posible realizar el seguimiento completo de la temporada de forma manual. Introduzca usted mismo los resultados de cada fecha y el programa le ofrecerá la tabla de posiciones completa totalmente actualizada.

7.3.- PARTIDO AMISTOSO

Juegue al fútbol sin compromisos. El objetivo es pasarlo bien, lucirse o ensayar jugadas, lo cual será realmente útil como entrenamiento antes de disputar el campeonato.

7.4.- DESAFÍO AMÉRICA-EUROPA

En la realidad, los equipos de fútbol de América y de Europa sólo se enfrentan una vez al año, en la Copa Intercontinental. Pero en PCF ARGENTINA APERTURA 96 ya no es así. Los más grandes equipos europeos, con todas sus figuras, estarán esperando para aceptar el reto. ¿Podrán nuestros grandes equipos derrotar a los potentísimos Milan, Real Madrid, Liverpool, Juventus, Manchester United, Barcelona, Bayern...?

7.5.- TORNEO ARCADE

La Liga está en juego y la habilidad en el control de los jugadores es su principal arma para ganar.

Podrá jugar un torneo tras otro hasta ver campeón a su equipo pero no estarán en su mano los pases, ni las finanzas ni las tácticas: sólo dispone de su habilidad en el manejo del simulador de fútbol.

7.6.- TORNEO D.T.

Debe tomar todas las decisiones técnicas del equipo: entrenamiento, formaciones, cambios, demarcaciones y tácticas.

A la hora del partido puede elegir la opción RESULTADO o VISIONADO si quiere que el acierto de sus decisiones sea la clave, o la opción de partido INTERACTIVO, donde el acierto en sus decisiones le ayudará a vencer en conjunción con su habilidad en el manejo del simulador.

7.7.- TORNEO MANAGER

El club está en sus manos y no es tarea sencilla. Debe tomar todas las decisiones técnicas, realizar los pases más adecuados y controlar las finanzas. El equipo tiene que alcanzar su objetivo.

Desde el menú principal también puede acceder a las siguientes opciones:

7.8.- TORNEO PRO-MANAGER

En este nuevo torneo no elige usted al equipo, sino al revés. Su prestigio como D.T. hará que reciba ofertas de clubes más o menos potentes. Empezará con equipos modestos aspirantes a la permanencia y usted mismo pondrá su límite con sus logros.

7.9.- INFOFÚTBOL

El primer periódico en lengua española de información futbolística le está esperando.
El punto 9 del menú principal lo analiza más a fondo y le explica cómo acceder a él a través de Internet.

SALIR AL SISTEMA

También puede abandonar el programa y salir al sistema operativo. Seleccione el icono DOS con el mouse o pulse la tecla ESC.

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

Podrá configurar el programa dependiendo de las características de su computadora. Siga las instrucciones detalladas en el punto 5 de la revista.

◆

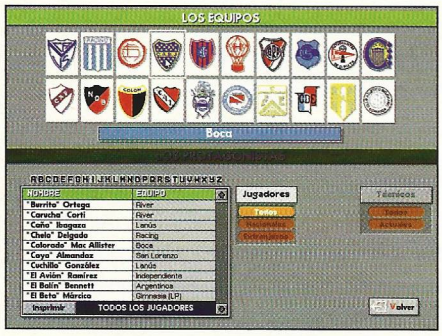
7.1.- BASE DE DATOS INTERACTIVA DE LA PRIMERA DIVISIÓN ARGENTINA

La base de datos interactiva contiene información exhaustiva de los 20 equipos del Nacional A para el torneo APERTURA 96. El control se realiza mediante mouse o teclado y la presentación es totalmente gráfica.

PANTALLA DE SELECCIÓN.

Por equipos

Aparecen los escudos de los equipos de Primera División. Al seleccionar cualquiera de ellos pasamos a la pantalla de presentación del club.



Por protagonistas

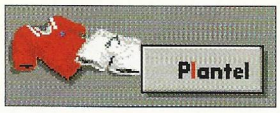
Seleccione entre jugadores o D.T. y, a continuación, la letra por la que comienza el primer apellido. Aparece un listado alfabético donde puede seleccionar al protagonista elegido.

CLUB

Presenta los datos generales de cada club, su estadio y capacidad, presidente, presupuesto, etc...

Desde esta pantalla accedemos a todos los datos del equipo y podemos seleccionar entre su plantel y palmarés.

PLANTEL

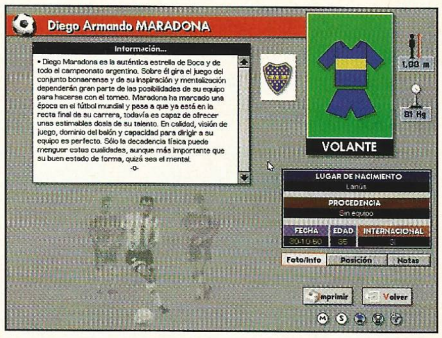


Presenta gráficamente los datos del D.T. y el análisis de los jugadores que componen el plantel. Las fichas pueden ser impresas en papel.

Aparece la relación de jugadores que componen el plantel, indicando aquellos que son nuevos pases, ascendidos de inferiores o si se dispone de foto al solicitar su ficha.

LAS FICHAS GRAFICAS

Seleccionar cualquier jugador da acceso a una ficha gráfica con todos sus datos: nombre completo, equipo, lugar y fecha de nacimiento, edad, procedencia, veces internacional y demarcación.

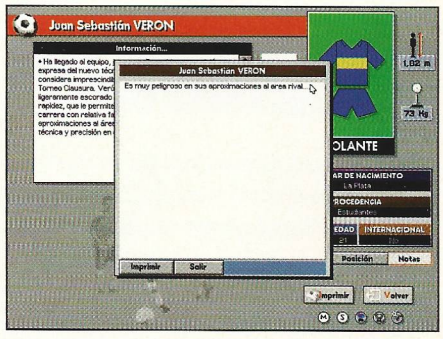


Se dispone también de una ventana de texto con información completa sobre las características técnicas y los datos biográficos y personales del jugador. El D.T. también dispone de una ficha con todos sus datos incluido un texto ilustrativo que profundiza en su historial, palmarés y sistemas de juego más habituales.

POSICIÓN

Al seleccionar esta opción aparece en pantalla una cancha de fútbol, el jugador en sus demarcaciones más habituales y las flechas que indican sus zonas preferentes de actuación sobre el terreno de juego.

NOTAS



Tanto en la ficha del D.T. como en la de los jugadores podrá seleccionar esta opción e incluir sus opiniones, datos

relevantes, ceses, goles, lesiones o cualquier otra información acerca de ellos. Esta información puede llegar a ser realmente útil para los estudiosos del fútbol.

El programa archiva esta información, pudiéndose consultar, modificar o imprimir en cualquier momento.

HISTORIAL

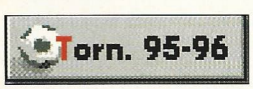
Presenta los datos de las competiciones nacionales e internacionales en las que el equipo ha participado o conseguido algún título.

En la parte inferior de la pantalla aparece la información sobre las participaciones y resultados del equipo en Primera División y una gráfica donde vemos la evolución de su tabla de posiciones en las 10 últimas temporadas.

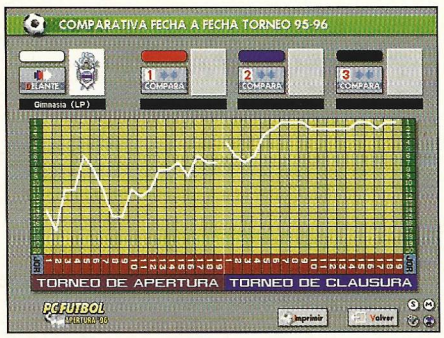
COMPARATIVAS

El programa permite realizar la comparativa de estos datos con cualquiera de los equipos. Aparece una ventana con los distintos escudos: elija entre los 19 candidatos y visualice en la pantalla los datos comparados.

TORNEO 95/96



Con esta opción podemos estudiar la evolución de aquellos equipos que estuvieron en Primera División la temporada pasada. Disponemos de una gráfica que nos indica la posición del equipo en cada fecha, pudiéndose comparar con hasta otros 3 equipos.



IMPRESIONES

Toda la información de la base de datos puede ser impresa en papel.

Aparecerá el icono IMPRIMIR en todas las pantallas donde esté disponible esta opción.

Al seleccionar este icono un menú nos permitirá elegir número de copias y tipo de impresora:

1 - Genéricas
2 - Matriciales. (EPSON LX Compatible)
3 - Láser. (LASER JET Compatible)
4 - Inyección de tinta (DESK JET Compatible)
5 - Grabar en disco como fichero Printer. TXT

7.2.- SEGUIMIENTO DE LA LIGA 96/97

PCF ARGENTINA APERTURA 96 le ofrece la posibilidad de ir viendo la evolución de la Liga según los datos que usted mismo vaya introduciendo. De esta forma podrá ver cada semana la tabla de posiciones real con número de fecha, partidos jugados, ganados, empatados, perdidos, goles a favor, en contra y puntos. Además, le ofrece el total de goles marcados en esa fecha y el acumulado desde que empezó el campeonato. Todo un lujo que diferencia al usuario de PCFÚTBOL del resto, ya que podrá estudiar a fondo la tabla de posiciones nada más concluir la fecha o incluso ir viéndola según los resultados parciales mientras aún se están jugando los partidos. Toda la información que ofrece puede ser impresa en papel en cualquier momento.

INTRODUCCIÓN DE DATOS

Nada más acceder al seguimiento manual observará la tabla de posiciones de Primera División. Para introducir los resultados de una fecha haga "click" con el mouse sobre el icono de PARTIDOS, que le dará acceso al panel de la primera fecha del torneo. Para introducir un resultado retenga el mouse sobre la flecha de color gris que aparece al lado de cada guarismo (por defecto todos los partidos están con empate a cero). Al retener sobre la flecha gris mantenga pulsado el botón: aparecerá una columna vertical con números (del 0 al 7). Para seleccionar una cifra ponga el cursor del mouse sobre ella (se pondrá con fondo negro) y suelte el botón. Si algún equipo ha marcado más de 7 goles, sitúe el cursor sin soltar el botón por debajo de la columna de números. La lista scrollará hasta el número 29, máximo posible. Para pasar de una fecha a otra hágalo mediante las flechas que hay en la parte superior derecha del panel de resultados, a los lados del número de fecha.

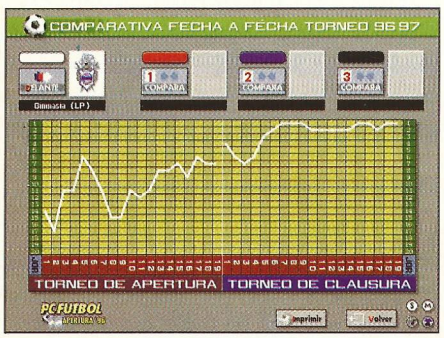
TABLA DE POSICIONES

La tabla de posiciones se genera automáticamente según los resultados introducidos. Además, las columnas pertenecientes a partidos jugados, ganados, empatados, perdidos, goles a favor y en contra de todos los equipos son seleccionables con el mouse. Al hacerlo le

detallará el dato seleccionado. Por ejemplo, si retiene sobre la casilla de partidos empatados de Racing de Avellaneda, se abrirá una ventana con la lista de todos los partidos que Racing ha empatado desde la primera fecha hasta la que marque en ese momento la tabla de posiciones. Esa lista le dará el resultado de cada partido empatado por Racing y la fecha en la que se produjo. Lo mismo podrá hacer con cualquier equipo y con cualquiera de los datos referidos anteriormente.

COMPARATIVA

Al retener sobre el icono de COMPARATIVA accederá a una pantalla que le muestra en una gráfica la evolución de los equipos en la Liga hasta la fecha en la que se encuentre. Por defecto verá la línea del equipo puntero, aunque podrá pedir una comparación con otros tres equipos al mismo tiempo. Al pedir la comparación se abrirá una ventana con los escudos del resto de equipos para que elija el que quiera ver comparado. Pero en la parte baja de esa ventana, donde pone LIGA 95/96, es también seleccionable. Al retener cambiará a la temporada 95/96, por lo que podrá ver la evolución de todos los equipos de la temporada pasada en la gráfica.



Recuerde que esta información es imprimible con tan sólo hacer "click" con el mouse sobre el icono IMPRIMIR.

7.3.- PARTIDO AMISTOSO

La opción perfecta para hacerse con los controles del simulador y para ir conociendo a nuestros rivales en la Liga. Seleccione al equipo que quiere manejar y, a continuación, al que desea como rival. Maneje a los jugadores según se explica en el punto 7.5.1 de la revista y no pierda detalle. Ya se sabe que la pretemporada es muy importante a la hora de preparar bien el campeonato de Liga.

7.4.- EL DESAFÍO AMÉRICA-EUROPA

Con esta nueva opción podrá medir el potencial de los equipos del Nacional A argentino con respecto a los grandes equipos europeos, de los que no falta ninguno. Milan, Juventus, Inter, Roma, Lazio, Real Madrid, Barcelona, Deportivo de La Coruña, Manchester United, Liverpool, Bayern de Munich, Borussia Dortmund, Oporto, Benfica, PSG... No falta ninguno de los más fuertes equipos de todas las ligas europeas, incluidas las más débiles. Un reto apasionante ideal para preparar con garantías el campeonato y para medir la calidad de los equipos argentinos con respecto a los clubes más ricos y poderosos del mundo.

Para seleccionar el equipo europeo al que desea enfrentarse, retenga con el mouse sobre la bandera del país y, a continuación, sobre el escudo del equipo deseado. El programa informa siempre de los nombres de los países y de los equipos con solo pasar por encima de la bandera o el escudo con el cursor del mouse.

7.5.- TORNEO ARCADE

Esta opción reproduce fielmente el torneo 96/97, siguiendo el calendario real. Puede jugar con cualquier equipo de Primera División, enfrentándose con el resto, que podrán estar controlados por la computadora o por tantos jugadores humanos como equipos hay.

En la Liga arcade su habilidad en el manejo de los jugadores es la clave del éxito. El manejo es el descrito en el punto 7.5.1. de la revista.

El programa le permite comenzar un Torneo nuevo o cargar uno previamente grabado en el disco.

TORNEOS CONSECUTIVOS

La versión 4.0 APERTURA 96 mantiene el concepto de torneos consecutivos tanto para el torneo arcade como para el D.T. y el manager. Existe también en el nuevo torneo Pro-manager.

MENÚ TORNEO ARCADE

Desde el menú podremos acceder a la tabla de posiciones del Torneo, a los resultados de la fecha, a la disputa de un partido o a grabar nuestra posición en el Torneo para cargarla en otro momento.

TABLA DE POSICIONES Y RESULTADOS

Al seleccionar con el mouse sobre el icono de resultados observará el panel completo de la fecha. Esta opción sirve también como calendario completo de la temporada, ya que reteniendo sobre las flechas que hay a los lados del número de fecha podrá ver los enfrentamientos desde el principio del Torneo hasta el final.

Si entra en "tabla de posiciones" podrá ver la tabla del campeonato correspondiente a la fecha en la que se encuentre. Al lado del puesto de cada equipo hay una flecha o un cuadrado. Si la flecha es hacia arriba significa que en la fecha anterior ese equipo estaba peor clasificado. Si la flecha es hacia abajo, que ese equipo ha perdido puestos. Si hay un cuadrado

es porque ese equipo se mantiene en el mismo puesto. A la derecha de cada equipo tiene sus números de la temporada: partidos jugados, ganados, empatados, perdidos, goles a favor, en contra y puntos.

Goleadores

Dentro de la pantalla de tabla de posiciones verá también el icono "goleadores". Reteniendo el mouse sobre él accederá a la tabla de máximos goleadores del campeonato, otra de las novedades de PCF ARGENTINA APERTURA 96. Esta lista de goleadores estará también disponible en las ligas D.T., Manager y Pro-manager.

PANTALLA DE COMIENZO DE PARTIDO

Se jugarán todos los partidos donde intervenga cualquiera de los jugadores humanos. Antes de cada enfrentamiento aparece la pantalla de comienzo de partido indicando la fecha y los equipos que se van a enfrentar (donde el que aparece en la izquierda es el que juega como local). Esta pantalla le permite también elegir los controles, la duración del partido y el tamaño del campo.

Nota: Las teclas predefinidas producen el mínimo de interacciones que dificulten el control de los jugadores. Si utiliza la opción de redefinir teclado debe tener en cuenta que determinadas combinaciones de teclas pueden producirlas.

PANTALLA FIN DE PARTIDO

Indica el resultado, los jugadores y minutos que han marcado los goles y las tarjetas mostradas.

FIN DEL TORNEO

Cada fecha, y desde el menú principal, podremos informarnos de los resultados y la tabla de posiciones. Al final de cada torneo habrá un campeón.

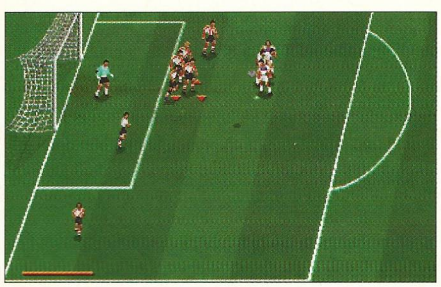
¡¡ MUCHA SUERTE!!

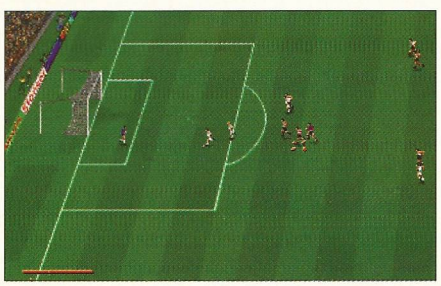
◆

7.5.1.- CÓMO JUGAR CON EL SIMULADOR DE FÚTBOL

OPCIONES DE VISIONADO

Hay dos opciones para ver el partido y, según la que elija, lo verá con la cámara más cerca o más lejos del césped. Si selecciona "zoom x 2" lo verá todo con más fidelidad y detalle. En la opción "normal" la cámara se aleja, por lo que gana en visión general de juego. Pruebe las dos y elija la que más le guste.





(Nota: la opción zoom x 2 sólo funciona en ordenadores de 6Mb ó superiores).

TIPO DE PARTIDO:

Interactivo
Con esta opción no sólo maneja a sus jugadores sobre la cancha, sino que además tiene todas las prerrogativas propias de un D.T.: cambiar jugadores, modificar la táctica inicial en el descanso según la evolución del partido...

Visionado
Si elige esta opción será como si viera el partido por televisión, aunque en el descanso podrá modificar también la táctica dispuesta. Durante el juego no dispone del control de sus jugadores.

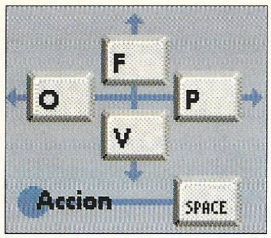
Resultado
La computadora analiza su táctica y la del rival, la calidad de los jugadores que hay sobre el césped, qué equipo actúa como local... y con todos estos elementos decide el resultado más probable, teniendo también en cuenta que en fútbol, como se suele decir, ya no quedan equipos chicos…

DURACIÓN DEL PARTIDO

Elija entre 4, 8, 12 ó 20 minutos de duración total del partido pero teniendo en cuenta que todos ellos representan el 100% de un partido, es decir, equivalen a 90 minutos de juego real.

CONTROL DE LOS JUGADORES

Teclado:



PCFÚTBOL incluye por defecto unas teclas para manejar a sus jugadores, aunque son totalmente redefinibles para que elija las que mejor controle.

Joystick:

También puede jugar con Joystick. Antes de intentar jugar con él, asegúrese de que lo tiene bien conectado la computadora.

EFECTOS DE SONIDO

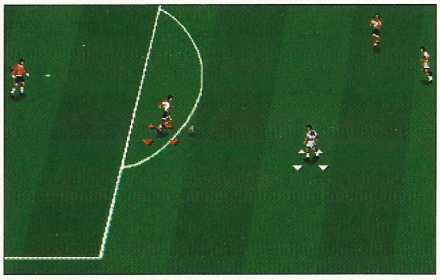
Ambiente:
Si sólo elige este efecto escuchará el murmullo del público durante el partido, su euforia tras el gol y sus cánticos de ánimo.

Efectos:
Si elige solamente los efectos escuchará el impacto de los disparos, los tiros al poste, el silbato del referee...

Por supuesto, dispone de la posibilidad de combinar los dos tipos de sonido seleccionándolos a la vez.

DURANTE EL JUEGO

Control de los jugadores



El jugador que controlamos aparece marcado con 4 flechas, pudiendo dirigirle hacia cualquier dirección. Cuando realice un pase sobre un compañero verá cómo las flechas le aparecen al nuevo poseedor de la pelota.

Energía:
La energía de los jugadores se irá agotando en función del esfuerzo realizado por cada uno, al igual que sucede en la realidad. Hay que tener en cuenta, en cualquier caso, que cada futbolista tiene un parámetro de resistencia en virtud del cual su energía disminuye con mayor o menor velocidad. Este parámetro está asignado a cada jugador según sus cualidades reales.

Los jugadores comienzan la temporada con la energía al máximo y, según van acumulando partidos, van comenzando los encuentros algo más mermados. Es conveniente, por tanto, que dosifique a sus hombres a lo largo del año.

La energía influye de forma determinante en el rendimiento del jugador. Si algún componente de su plantel se encuentra muy cansado correrá menos, pateara más flojo y será más fácil robarle la pelota. Si es así procure sustituirle.

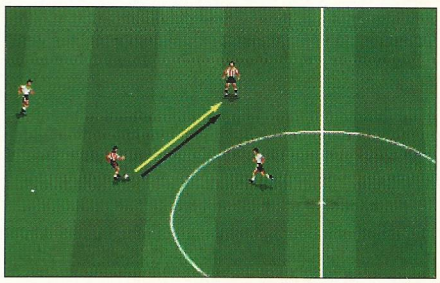
Tras el descanso los jugadores no empiezan a tope. En el vestuario recuperan fuerzas según el desgaste que hayan sufrido en la primera parte, pero nunca comienzan la segunda parte con su energía al máximo.

Ataque:
Mientras un jugador mantenga la posesión de la pelota siempre estará bajo nuestro control. Además, éste no se pierde al hacer giros sobre el césped con nuestro jugador: la única manera de perderlo es que un rival nos haga una entrada sin hacer falta y con la suficiente habilidad. De esta manera nuestros jugadores más hábiles podrán hacer grandes jugadas repletas de gambetas, cambios de ritmo y dirección...

Pases:
Cuando tengamos la pelota podemos pasarla a cualquiera de nuestros compañeros. La forma de hacerlo es orientar a su jugador en posesión de la pelota hacia el que quiere que sea el receptor y pulsar el botón de acción de forma rápida. La pelota le irá con gran precisión al receptor.

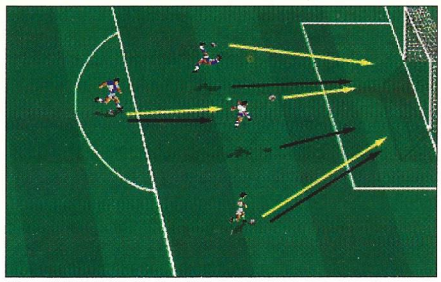
Si desea realizar un pase largo retenga más tiempo el botón de acción. El jugador lanzará un pase largo en la dirección en que se encuentre aunque la precisión será mucho menor al tratarse de un centro de larga distancia.

Al pulsar el botón de acción la fuerza irá aumentando muy rápidamente de forma que intentar un disparo muy fuerte no entorpezca el manejo del jugador. Por ello, cuando desee hacer un pase corto o de media distancia sólo deberá dar un golpe seco y rápido al botón de acción.



Tiro al arco:
Para lanzar al arco oriéntese en la dirección adecuada según su posición en el campo y mantenga pulsado el botón de acción durante un segundo. En el momento que suelte el botón el disparo se producirá.

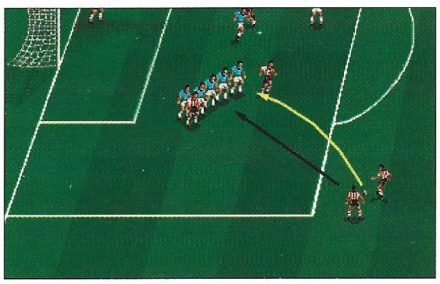
Remates, cañonazos, chilenas, y cabezazos:
Para realizar un remate (o un despeje si la pelota no está cerca del arco adversario) deberemos tener apretado el botón de tiro en el momento en el que nuestro jugador llega a la pelota, la cual saldrá con la fuerza máxima en la dirección en la que está el futbolista.



Los cañonazos los podrá realizar cualquier jugador, aunque los grandes cañoneros de la Liga los realizarán con mucha mayor precisión. Para que se produzcan deberemos disparar con la fuerza máxima o bien pegarle a la pelota como si fuera un remate, es decir, teniendo el botón de acción pulsado en el momento que conectamos con la pelota.

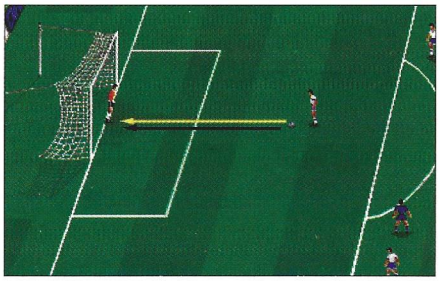
Las chilenas y los cabezazos, como es lógico, no podrán hacerse en cualquier momento. Para que nuestro rematador efectúe este tipo de espectaculares remates la pelota le tendrá que llegar a la altura idónea, por lo que el mérito de la jugada empieza en el jugador que centra, que deberá poner la pelota a la altura necesaria.

Tiro a balón parado:



Cuando la falta es a su favor, la pelota aparecerá en el punto desde donde debe tirar. Si la falta requiere barrera se entenderá que es susceptible de ser lanzada directamente a puerta, por lo que en pantalla aparecerá una lista de los jugadores que tiene sobre la cancha. En ese momento, utilizando los cursores (arriba y abajo) y el botón de "enter" podrá seleccionar a aquel de sus jugadores que quiera que ejecute el lanzamiento. En el momento de patear, si desea centrar pulse rápidamente el botón de acción. Si lo que quiere es tirar al arco retenga durante un segundo el botón de acción y suéltelo. La calidad como lanzador del jugador elegido será clave para que la pelota termine en el fondo de la red.

Penal:



Cuando el penal es a su favor, el tiro se realiza como cualquier tiro a balón parado, pero desde el punto "fatídico".

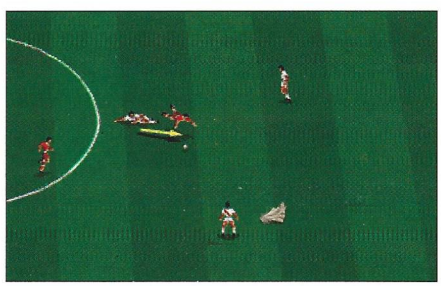
Defensa:

Cuando no estemos en posesión de la pelota manejaremos a nuestro jugador más cercano al esférico. Pero, a diferencia de PCF3.0, el cambio de asignación ya no es automático. Para cambiar de jugador deberemos pulsar el botón de acción. En ese momento pasaremos a manejar de nuevo al más cercano a la pelota, si es que ha cambiado.

Por tanto, si el contrario realiza un pase, el control ya no pasa automáticamente a nuestro jugador más cercano sino que lo hace cuando pulsemos el botón de acción.

Entradas:

Para quitarle la pelota a un contrario, deberá entrarle lanzándose a sus pies. Si lo hace desde atrás tenga mucho cuidado de no hacerle foul, ya que eso supondría, con bastante probabilidad, la expulsión de su jugador.



Para hacer un robo pulse el botón de acción y manténgalo pulsado hasta que el indicador de fuerza marque la necesaria; suelte el botón y su jugador se lanzará a los pies del contrario para arrebatarle la pelota.

Faltas y penales en contra.

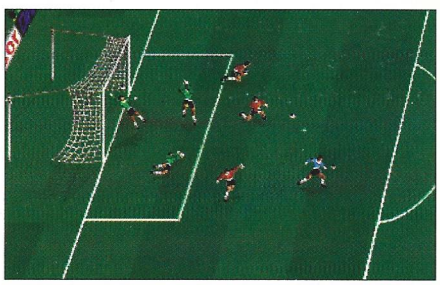
Cuando el equipo rival lance una falta o un penal tendrá también el control de su jugador más cercano. En PCF ARGENTINA APERTURA 96 su arquero es autónomo.

Faltas, tarjetas y expulsiones

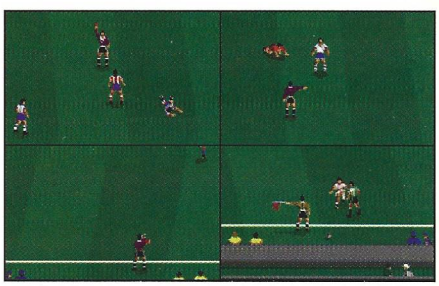
El criterio que seguirán los árbitros en PCFÚTBOL será similar al de los reales. Por tanto, tenga cuidado con las entradas por detrás, las entradas con excesiva fuerza sin opciones de tocar la pelota etc...

El arquero

El arquero actúa de forma autónoma durante el desarrollo normal del encuentro. Usted sólo tendrá que controlarle después de que detenga una pelota para decidir la fuerza y dirección del saque de arco. En PCF ARGENTINA APERTURA 96 hará también los saques de arco cuando la pelota haya salido por la línea de fondo.



El árbitro y los jueces de línea



El árbitro y sus auxiliares son otra de las novedades de PCF ARGENTINA APERTURA 96. Los tres tienen todas las atribuciones y actúan como en un partido real: el árbitro sigue el juego, señala las fal-

tas, los penales y muestra las tarjetas, indicando incluso el camino de los vestuarios a los jugadores que expulsa por juego violento. Los linieres corren cada uno su banda y hacen uso de sus banderas para señalar fouls, ofsides, corners etc...

Cambios, pausa y abandono del partido

Durante el partido podrá solicitar el cambio de un jugador pulsando F1 (si su equipo juega como local) ó F5 (si juega como visitante). Cuando lo haga aparecerá una "C" en el marcador indicando que el cambio ya está solicitado, efectuándose en la siguiente interrupción del juego. También puede anular el cambio pedido volviendo a pulsar la misma tecla con la que lo pidió.

Para hacer una pausa, en la que se le informará del resultado de ese momento y del tiempo con los escudos de cada equipo, deberá pulsar F9.

Para abandonar el partido pulse F10, aunque recuerde que abandonar un partido significa abandonar definitivamente el Torneo en el que se encuentre, lo que evita que se adulteren intencionadamente resultados.

LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES EN LOS TORNEOS D.T. Y MANAGER

Cada jugador en la cancha actuará con sus características personales de juego, resumidas en cuatro parámetros: velocidad, resistencia, agresividad y calidad; además, habrá que tener en cuenta su función ya que PCF ARGENTINA APERTURA 96 introduce una importante novedad: cada jugador tiene asignado un rol según sus características reales de juego. Estos roles, que se detallan en esta revista antes del punto dedicado a la Liga Pro-Manager, podrán verse en la base de datos para saber en qué posición o posiciones debe ser utilizado cada jugador. Saber qué roles puede desempeñar cada jugador es importante ya que sacar a un futbolista de sus posiciones habituales le hará rendir muy por debajo de su nivel.

En cuanto a los parámetros, la velocidad la comprobaremos en carrera. La resistencia afecta a la velocidad con la que el jugador pierde o recupera energía. Los jugadores más agresivos tienen más posibilidades de cometer fouls aunque también roban la pelota con más facilidad La calidad hace que a un jugador sea más fácil o difícil robarle la pelota y determina también su facilidad goleadora.

Tendremos que ir construyendo nuestro equipo titular colocando a los jugadores según sus características en los lugares más adecuados a la táctica que vamos a utilizar.

Pero ahí no queda todo, ya que cada uno de los más de 400 jugadores tiene unos parámetros ocultos que ayudan a que su juego en el campo se asemeje a su juego en la realidad. Estos parámetros ocultos son: gambeta, remate, pase y tiro. Para que se haga una idea, jugadores como Capria o Francescoli... (grandes lanzadores de tiros libres y a larga distancia) poseen parámetro de tiro. Jugadores como Maradona o Ibagaza (grandes pasadores), parámetro de pase. Latorre, Ortega... tienen parámetro de gambeta y Gabrich, Palermo, Mazzoni... tienen el parámetro oculto de remate. La eficacia de este parámetro la comprobará cuando pruebe a aprovechar las grandes especialidades de cada jugador. Existen, por supuesto, jugadores que cuentan con varios parámetros a la vez.

◆

7.6.- TORNEO D.T.

En este torneo debe tomar las decisiones como D.T.. Deberá decidir las formaciones, los cambios, las tácticas, decidir las marces al hombre... Cuenta para ello con un elemento importante: todas sus indicaciones serán seguidas con gran disciplina por los componentes de su plantel.

El desarrollo de la competición es similar a la Liga arcade, pero debe tener en cuenta los siguientes elementos:

MENÚ TORNEO D.T.

Junto con la posibilidad de ver la tabla de posiciones y los resultados de la fecha (únicas opciones del Torneo Arcade), en el Torneo D.T. dispone de otras prerrogativas como D.T. de su equipo:

FORMACIÓN

De los jugadores que componen su plantel debe elegir un once inicial y 5 jugadores más para el banco de suplentes. Por defecto encontrará una formación en cada equipo, aunque realizar cambios en ella es muy sencillo: seleccione el jugador a sustituir y, a continuación, el que le sustituye, que ocupará su puesto entre los titulares.

No existe ninguna limitación a la hora de decidir la formación. Aun así, trate de ser cuidadoso en sus formaciones y no olvide que no puede poner a cualquier jugador en cualquier puesto. Si cambia jugadores de su demarcación habitual, estos no jugarán a pleno rendimiento y el equipo se resentirá gravemente. Este hecho es muy importante y lo podrá comprobar por usted mismo. Lo que tampoco hemos olvidado es que existen muchos jugadores polivalentes, a los que sí podrá usar en distintas posiciones incluso dentro de las tres líneas (defensa, media y delantera). Si no está seguro en algún momento consulte la base de datos.

La misma pantalla de formación nos aparece también en el descanso y al pedir algún cambio en el transcurso del partido. En ella encontramos información sobre cada uno de los jugadores del plantel. En la parte derecha, sobre una cancha de fútbol, podrá ver su posición de defensa y ataque sobre el campo y su área de actuación. En la parte izquierda, en el listado del plantel, verá sus características técnicas valoradas con cinco parámetros entre 0 y 99: velocidad, resistencia, agresividad, calidad y energía. Esta última estará siempre en 99 hasta el comienzo del partido.

TÁCTICAS

Definida la formación debe elegir la táctica que crea más adecuada para el rival con el que se vaya a enfrentar. En todos los equipos tiene definida una táctica por defecto (la que emplea el equipo en la realidad) que incluye demarcaciones en defensa y ataque de los jugadores y sus áreas de actuación, pero puede elegir entre seis predefinidas (3-4-3, 4-4-2, etc..) o puede diseñarse su propia táctica y grabarla o cargarla cuando lo crea conveniente.

Cambiar

Crear su propia táctica es realmente fácil y muy útil dependiendo del rival. Cada jugador está representado en el campo por su número, pudiendo situarlos en las posiciones que deben ocupar en defensa (señaladas por un círculo) y en ataque (señaladas por una flecha). Una vez sus posiciones están marcadas, debe definir su área de actuación moviendo los cursores blancos que aparecen en las esquinas de las áreas introducidas por defecto. Los jugadores saltarán a la cancha con estas indicaciones y las seguirán fielmente. Debe tener en cuenta que cada jugador tiene más calidad en su demarcación y que a áreas más grandes el jugador se cansará más y le será más difícil abarcarlas. Sopese todos estos datos cuando esté diseñando sus tácticas.

ENTRENAMIENTO ESPECÍFICO

Desde la pantalla de tácticas debe decidir el entrenamiento específico de su plantel; dispone de un tiempo total y debe distribuirlo entre las tres líneas del equipo dependiendo del planteamiento, defensivo u ofensivo, que quiera dar al partido.

El entrenamiento específico es más efectivo si la táctica que decide es concordante con él. Si quiere plantear un partido ofensivo, además del entrenamiento de la línea de ataque es conveniente que disponga un planteamiento ofensivo.

VER RIVAL

En la pantalla de VER RIVAL podrá ver la formación de su equipo y la del próximo rival, indicándose las características técnicas de cada uno de los jugadores y la media de cada equipo.

Estudiar a nuestro rival es importante para tomar las decisiones sobre nuestra formación, tácticas y entrenamiento específico. No es lo mismo jugar contra un grande en su estadio que contra un recién ascendido en nuestro propio feudo.

TIPOS DE PARTIDO

Una vez tomadas todas las decisiones desde su puesto de D.T., y tras retener sobre el icono de "jugar", aparece la pantalla de comienzo de partido. Desde ella podrá elegir la duración del encuentro, el tipo de partido y el tamaño de la cancha.

Hay 3 tipos de partidos:

1.- Resultado: Para aquellos jugadores que sólo quieren que influyan sus decisiones como D.T.. La computadora analiza sus decisiones, las características técnicas de los jugadores de ambos equipos, el equipo que actúa como local... y decide el resultado más probable siempre teniendo en cuenta que en fútbol siempre hay sorpresas... y con bastante frecuencia.

2.- Visionado: Ve el partido en la pantalla de la computadora como si fuera una retransmisión de televisión. Esta opción es la que más le acerca al papel de un auténtico D.T. ya que, aparte de retocar la táctica o hacer cambios, tan sólo podrá sufrir y morderse las uñas esperando que sus jugadores estén a la altura.

3.- Interactivo: Esta opción suma a un partido arcade, donde su habilidad en el manejo del simulador es la clave, todas las decisiones que haya tomado como D.T. Los jugadores serán los que haya alineado (aunque podrá hacer cambios) y la situación en el campo será la que haya definido en la pantalla de tácticas.

Tanto en el partido visionado como en el interactivo deberá decidir el tiempo del partido y el tamaño de la cancha. Recomendamos la cancha completa a los jugadores que prefieran disponer de una visión global del partido, y la ampliada a los que crean más en su habilidad sobre el terreno de juego.

EMPAREJAMIENTOS

Esta opción de PCF ARGENTINA APERTURA 96 le permite decidir las marcas al hombre.

Los grandes productos d están en tu quiosko.

■ Los 20 Equipos de la ACB, TODOS los jugadores del campeonato, y en el simulador, la liga regular completa y los play-offs..
■ También se ha incorporado el Manager, para llevar las finanzas del club y realizar los fichajes, y el Dinamic ALL STAR: enfrentate a las selecciones de USA y EUROPA.
■ Y una espectacular mejora en el simulador, que permite todo tipo de mates, bandejas y ganchos además de aros basculantes, reflejos, repeticiones...

O P I N I Ó N

"El control del equipo es absoluto, su relación calidad-precio es insuperable" CAMBIO 16

2 Disponible en:
■ 2DISQUETES DOS/4MB

por sólo $12

■ El programa que ya ha hecho historia y la base de datos que usan los profesionales de la información: Primera y Segunda División al completo.
■ Liga pro-manager: comienza de cero como técnico y gana prestigio. Todo está en tus manos: fichajes, finanzas, ampliación del estadio, estado de forma y moral de tus jugadores...
■ El simulador más completo: miles de animaciones, sonidos espectaculares, cabezazos, chilenas, paradones, árbitro y jueces de línea...

O P I N I Ó N

"Si usted tiene la oportunidad de ver y oir cómo funciona este programa, se convencerá." PCACTUAL
Premio PCACTUAL'96 "Mejor desarrollo de software español"

4 Disponible en:
■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB

por sólo $12

■ La base de datos que distingue al experto del aficionado: todo sobre los más de 400 jugadores y 18 técnicos de la serie A italiana.
■ Manager con todas las prerrogativas de D.T. y presidente: alineación, tácticas, fichajes, finanzas... todo en la disputa de la Liga Italiana y de las 3 competiciones europeas.
■ Simulador 4.0 con cambio de protagonistas. Las más grandes estrellas del fútbol mundial están en Italia: Weah, Savicevic, Boksic, Del Piero, Batistuta...

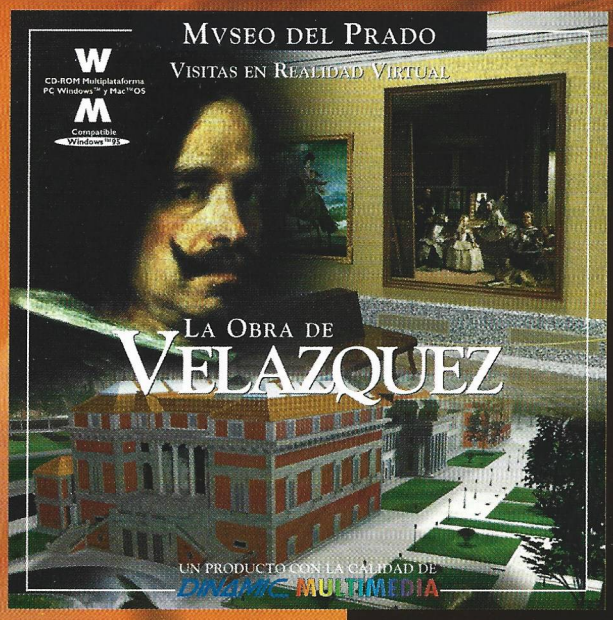
O P I N I Ó N

"PC Calcio nos permite vivir toda la emoción del Scudetto, la liga de fútbol italiana." MICROMANÍA

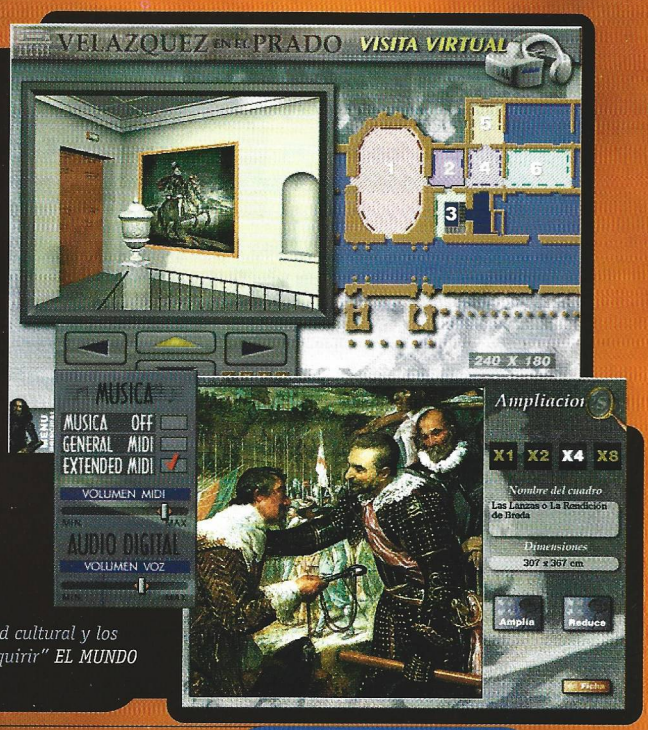
4 Disponible en:
■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB

por sólo $12

e Dinamic Multimedia ya Consigue tu original.



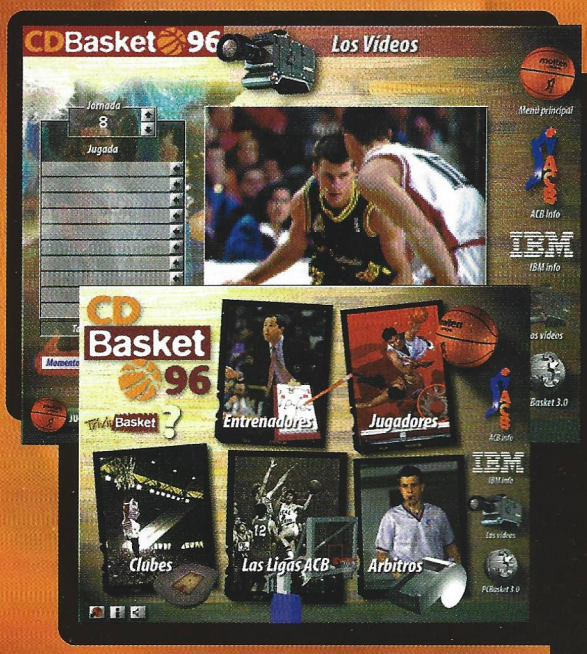
■ Un CD-ROM que permite realizar una visita virtual al museo más importante del mundo
■ Seleccione la obra deseada y obtendrá al instante toda la información sobre el cuadro: composición, técnica, fuentes de inspiración, contexto histórico, temática...
■ Todo ello mediante 6 Megas de texto, 600 fotografías a toda pantalla, 2 horas de locución, 1.300 hipertextos con fotos, audio, vídeo y hasta 210 detalles comentados.



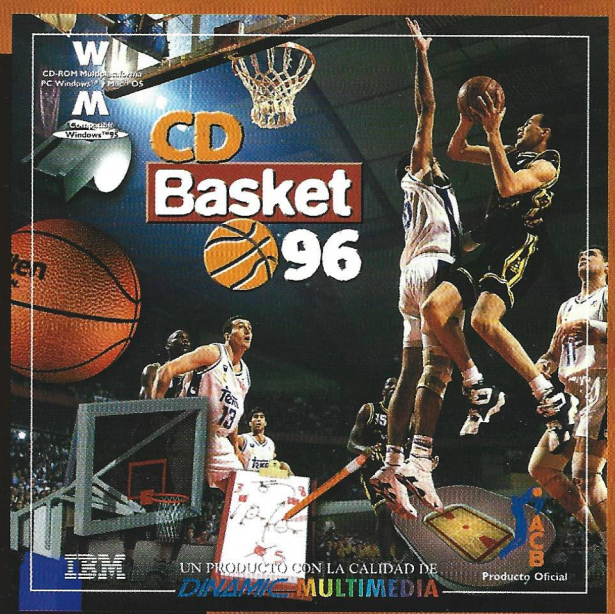
CDROM MULTIPLATAFORMA
WINDOWS 4MB/MAC-OS 4MB
Compatible Windows™95

"La Obra de Velázquez es un programa que, por su calidad cultural y los medios utilizados para su realización, merece la pena adquirir" EL MUNDO
Premio PCACTUAL'95 "Mejor CD-ROM del año"

Visitas en realidad virtual al Museo del Prado — **Por sólo $20**



■ Los entrenadores, los árbitros y los más de 1.100 jugadores que alguna vez han pisado una cancha ACB con sus fotos, historiales y estadísticas. Todos los clubes, sus escudos, sus victorias, sus equipos, sus canchas...
■ Las mejores jugadas de la liga 94/95 en vídeos digitales. Mates, triples, tapones... Son más de 300 y dispones de moviola. Y si querés volver al pasado poné en marcha el video de recopilación realizado por Pedro Barthe con los momentos históricos de la ACB.



CDROM MULTIPLATAFORMA
WINDOWS 4MB/MAC-OS 4MB
Compatible Windows™95

O P I N I Ó N
"La compañía española Dinamic se anota tres puntos con CDBasket'96, gracias a dos programas: un trivial y un arcade. La base de datos es la estrella" CAMBIO16

Multimedia para incondicionales del basket — **Por sólo $20**

MADRID • MILAN • BUENOS AIRES www.canaldinamic.es/dinamic *SON PRODUCTOS CON LA CALIDAD DE* DINAMIC MULTIMEDIA

Seleccione al jugador de su plantel y, a continuación, el jugador rival con el que quiera emparejarlo. A la derecha de la pantalla se visualiza una cancha donde puede ver las áreas y las posiciones de defensa y ataque de los jugadores para tomar las decisiones con toda la información en sus manos. Existen tres áreas de actuación de las marcas:

Área defensiva:
Los defensas efectuarán los marcajes en el área que se limita desde el comienzo de su campo hasta la línea de emparejamientos señalada con una D. Si quiere desplazar la línea hacia delante o hacia atrás sólo tiene que retener la D con el cursor del mouse y moverla a derecha o izquierda.

Área media:
Los medios efectuarán los marcajes en el área que se limita desde el comienzo de su campo hasta la línea de emparejamientos señalada con una M. Si quiere desplazar la línea hacia delante o hacia atrás sólo tiene que retener la M con el cursor del mouse y moverla a derecha o izquierda.

Área de ataque:
Los delanteros efectuarán los marcajes en el área que se limita desde la línea de emparejamientos señalada con una M hasta el final de la cancha contraria.

DESARROLLO DE LA LIGA

El desarrollo de la liga es igual al descrito en la LIGA ARCADE con la incorporación de las posibilidades incluidas en este punto.

TARJETAS

Durante el transcurso del encuentro el árbitro podrá sancionar a los jugadores con tarjetas amarillas o rojas. PCF ARGENTINA APERTURA 96 contempla la expulsión de los jugadores por doble amarilla o roja directa y la sanción de un partido por acumulación de cinco amarillas o por expulsión en un partido. Si mantiene en el once inicial a un jugador sancionado el árbitro no le permitirá jugar y tendrá un jugador menos en la cancha.

LESIONES

También se pueden producir lesiones de jugadores, tanto en los partidos como en las sesiones de entreno, al igual que sucede en la realidad. En cualquier caso, siempre tendrá más posibilidades de caer lesionado un jugador que reciba una dura entrada en un partido, así como los jugadores que más minutos jueguen durante la temporada. El programa le indica en la pantalla de formación qué jugador o jugadores tiene lesionados y cuántas semanas durará su convalecencia.

Si mantiene algún jugador lesionado en el once inicial, saltará al terreno de juego con un jugador menos, ya que los médicos del club no permiten que la lesión de un jugador se pueda agravar por negligencia del D.T.

◆

7.7.- TORNEO MANAGER

El control sobre el equipo es total. Además de las decisiones como D.T, tiene que encargarse de las de manager: pases y finanzas.

Su acierto en las decisiones económicas y en los pases de jugadores serán fundamentales a la hora de conseguir su objetivo.

El desarrollo de la competición es similar a la Liga D.T., pero debe tener en cuenta los siguientes elementos:

MENÚ TORNEO MANAGER

Junto con la posibilidad de ver la tabla de posiciones y los resultados de la fecha, y de tomar decisiones como D.T., puede realizar pases y controlar las finanzas del club.

PASES

Como en el Campeonato real, comprar y vender jugadores es importantísimo para las aspiraciones y finanzas de un club.

COMPRAR JUGADORES

Aparecen en pantalla los jugadores que se encuentran transferibles, junto a sus características técnicas, demarcación y precio.

Estrellas internacionales
Además de los jugadores de equipos argentinos, pueden aparecer estrellas internacionales. Sus características técnicas están acordes con su precio ya que todos ellos son grandísimos jugadores muy cotizados én el mercado internacional. Aun así, podrán aparecer entre las estrellas futbolistas muy jóvenes aún semidesconocidos pero de gran calidad. Si tiene la oportunidad de fichar alguno hágalo, ya que dentro de unos años pueden costar hasta dos y tres veces más.

Ofertas económicas
En la parte derecha de la pantalla de compra podrá ver la plata que tiene disponible. A la izquierda tiene el listado de jugadores que, por distintos motivos, han sido declarados transferibles por sus clubes. Seleccione el jugador que quiera comprar; si pone el montante total de su cláusula de rescisión, el pase es seguro y el jugador se incorpora inmediatamente a su plantel.

También puede realizar una oferta inferior, aunque en este caso el equipo dueño de los derechos del jugador se lo piensa durante algún tiempo y, transcurrido éste,

puede rechazar su oferta perdiendo el turno para comprar a ese jugador y teniendo la posibilidad de que se adelante otro equipo. Llegado el caso, usted decidirá lo más conveniente para su equipo.

VENDER JUGADORES

Del conjunto de su plantel puede declarar transferible a cualquiera de sus jugadores. Cada uno de ellos tiene la cláusula de rescisión que figura en su contrato, aunque usted podrá solicitar más o menos plata por él según las circunstancias. Cuanto más bajo sea el precio más posibilidades tiene de venderlo, pero menos rentable será para sus arcas.

Si se producen ofertas, en el transcurso de las siguientes fechas PCFÚTBOL le informa de la de mayor importe; puede aceptarla o rechazarla. En el caso de que no hubiera ofertas o de que la rechace, puede mantener durante más fechas al jugador en venta o sustituirlo por otro (seleccionándolo del listado de su plantel). Si desea quitarlo de la venta y no poner a otro, retenga el mouse sobre la posición vacía del listado.

Si algún equipo iguala el precio que ha pedido por el jugador, el pase se realizará automáticamente.

FINANZAS

La gestión de las finanzas del club le permite mejorar su plantel y primar a sus jugadores para poder terminar la temporada lo más alto posible en la tabla; pero no es tarea fácil: cuidado con cometer imprudencias porque puede llevar el equipo a la ruina y verse obligado a ceder el control a la computadora o a abandonar el Torneo.

CAJA

Dispone de una caja inicial, proporcional al presupuesto real del equipo, que se verá incrementada por los ingresos y mermada por los gastos.

Ingresos

En la parte izquierda de la pantalla de caja podrá ver, perfectamente desglosados, los ingresos que tiene su club a lo largo de la temporada. En orden descendente aparecen los ingresos en concepto de taquilla, publicidad estática y retransmisión por TV según las distintas competiciones. También aparecen los posibles ingresos por el traspaso de un jugador. Al final, la suma total de todos los ingresos.

Gastos

Los gastos aparecen en la parte derecha de la pantalla. Los generales, que son fijos, los deberá pagar semanalmente y corresponden al pago de empleados, fichas de jugadores y desplazamientos. El siguiente apartado es el de los créditos y le muestra la plata que ha pagado esa semana por devolución y por el 12% de intereses. En el último apartado verá lo desembolsado en primas a los jugadores y el posible gasto en la compra de algún jugador. Debajo de todos estos datos aparece la suma total de todos los gastos.

Balance

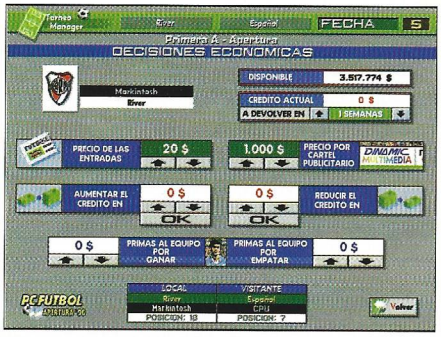
El balance refleja su disponibilidad de plata al sumar la caja con el crédito que haya solicitado.

Números rojos y quiebra.

PCFÚTBOL le permite mantener los números rojos por espacio de tres semanas, durante las cuales podrá recomponer su situación financiera. Pasado ese plazo sin solucionar la situación su equipo quiebra. Cuando hay otros jugadores la computadora se hace cargo de la gestión del equipo; cuando juega solo le impide continuar el Torneo debiendo comenzar de nuevo.

DECISIONES ECONÓMICAS

Desde esta pantalla realiza las decisiones económicas, que se verán reflejadas en la situación de su caja.



Dispone de información sobre la plata que tiene en caja, del crédito del que dispone y del número de semanas que tiene para devolverlo.

PRECIOS

Puede decidir el precio de entradas y vallas publicitarias. Debe tener en cuenta que no todos los partidos tienen el mismo interés para el público y anunciantes. El rival, su posición en la tabla y la suya propia son fundamentales a la hora de ajustar los precios. A veces se recauda más con una mayor entrada y un menor precio que viceversa. La decisión es suya.

CRÉDITO

Puede aumentar el crédito hasta un nivel máximo que depende del presupuesto real de cada equipo. También puede decidir el número de semanas para devolverlo, pero teniendo en cuenta que el máximo viene determinado por el número de fechas que restan para el final de la temporada, es decir, antes de comenzar dispondrá de 19 semanas y en la última fecha sólo de una.

También puede disminuir el crédito en el importe que decida en una fecha concreta, reduciendo de este modo el importe de los intereses.

PRIMAS

Puede primar a su equipo por ganar o empatar. El importe de las primas se incrementa dependiendo del presupuesto real del equipo, teniendo cada uno un límite máximo por partido. A mayor prima, mayor motivación de sus jugadores sobre el terreno de juego.

LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES EN EL TORNEO PRO-MANAGER

Los roles

Cada jugador en PCF ARGENTINA APERTURA 96 tiene asignado un rol que determinará su comportamiento sobre el terreno de juego ajustándolo a la realidad. Por esta razón ya no sólo será contraproducente poner a un delantero a defender, sino que también lo será poner a un lateral como stopper o a un interior derecho como interior izquierdo.

Pero es también importante advertir que los jugadores se resienten en su rendimiento más o menos en función de la labor que se les encomiende: no es lo mismo poner a un lateral derecho como interior diestro (puestos con algunas similitudes), que a un extremo izquierdo como stopper por la derecha, puestos que nada tienen que ver y que harían al jugador bajar muy severamente en su rendimiento.

En consecuencia, será muy importante que conozca bien las cualidades de todos los jugadores que compongan su plantel ya que la temporada es muy larga y, seguro, habrá lesiones y sanciones.

Los roles existentes son los que se detallan a continuación:

1. Arquero
2. Lateral derecho.
3. Lateral izquierdo.
4. Líbero.
5. Stopper por la izquierda.
6. Stopper por la derecha.
7. Volante exterior diestro.
8. Volante interior diestro.
9. Delantero centro.
10. Volante organizador.
11. Volante exterior zurdo.
12. Puntero derecho.
13. Media punta por el centro.
14. Puntero izquierdo.
15. Volante organizador defensivo.
16. Media punta diestro.
17. Media punta zurdo.
18. Volante interior zurdo.

Todos los jugadores que componen PCF ARGENTINA APERTURA 96 tienen, al menos, un rol asignado que se corresponde con sus características reales de juego. Aun así, los jugadores que en la realidad son polivalentes y se adaptan a varias posiciones en PCF ARGENTINA APERTURA 96 también lo son, por lo que podrá utilizarlos con distintas misiones sin que eso afecte a su juego.

Nuevos parámetros

En el Torneo Pro-Manager los jugadores contarán con dos parámetros más, que se sumarán a los ya existentes de velocidad, resistencia, agresividad y calidad. Serán el ESTADO DE FORMA y la MORAL los cuales, como diferencia fundamental con respecto a los otros, son variables a lo largo de la temporada.

El estado de forma aumentará con la disputa de partidos. Empezando la temporada con un nivel medio en todos los jugadores (de 50 a 59 sobre 99), a partir del primer partido irá aumentando o disminuyendo según la participación de cada jugador en el equipo y según las lesiones que sufra. Si un jugador actúa con regularidad, en el último tercio de la temporada alcanzará su estado de forma óptimo. Si juega muy poco o no juega lo irá perdiendo y cuando le necesite estará muy por debajo del nivel de sus compañeros. Esto hace que deba estar pendiente porque en partidos decisivos puede necesitar a algún jugador no muy habitual en sus formaciones.

Las lesiones hacen perder a sus jugadores la forma más rápidamente ya que no sólo les impide jugar, sino también entrenar, lo cual les hace perder el ritmo de competición mucho más rápido.

Otra cosa que debe tener muy en cuenta es la veteranía de algunos de sus jugadores: los más veteranos, si acumulan muchos partidos, pueden tener un bajón en la recta final de la temporada...

La moral depende de más factores. Además de la participación en el equipo, que contribuye a que el jugador esté más o menos animado, la moral estará en relación directa con los resultados del equipo, con su posición en la tabla de posiciones general, con los cambios de demarcación que sufra y con los goles que marque. Todas estas condiciones influirán de forma directa al jugador, que comienza siempre la temporada con la moral al máximo (entre 90 y 99). La única solución para contrarrestar en cierta medida un bajón colectivo de moral será asignar primas, que podrán ayudarle a superar algún partido decisivo.

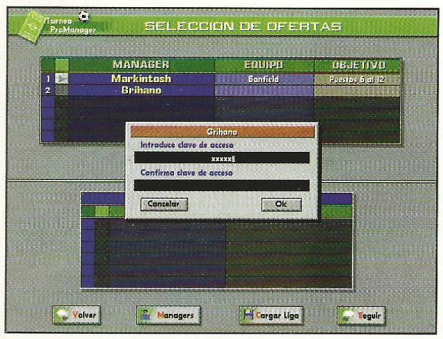
Los dos nuevos parámetros son de capital importancia para el buen funcionamiento del equipo. Un jugador bajo de moral o de forma física rendirá muy por debajo de sus posibilidades. Y si alguno tiene muy bajos los dos, su capacidad sobre el césped será casi nula (al igual que sucede en la realidad). Por ello debe procurar no descuidarlos si pretende cumplir los objetivos que le encomiende la Directiva a principio de temporada.

7.8.- TORNEO PRO-MANAGER

El torneo Pro-Manager parte de una premisa fundamental que lo diferencia del manager: no se puede elegir un equipo al que entrenar, sino que se comienza desde cero y, en virtud de los resultados cosechados, se podrá ganar prestigio y, poco a poco, ir recibiendo ofertas de equipos más grandes con otras aspiraciones.

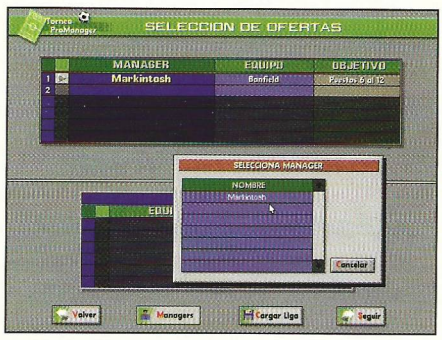
Selección de ofertas

Nada más entrar en el Torneo Pro-Manager aparece la pantalla de selección de ofertas. En la parte superior deberá introducir su nombre, el cual quedará ya registrado siempre que juegue en la misma computadora. Una vez introducido el nombre debe asignar una contraseña, la cual evitará que alguien se aproveche de sus logros y le suplante como manager de su equipo.



Con el nombre y la contraseña introducidas, en la parte inferior de la pantalla aparecerán los equipos que desean contratar sus servicios como manager general de la entidad. Reteniendo sobre la flecha que hay entre el número y el nombre del equipo se le detallarán algunos datos del club que le ayudarán a decidir entre las ofertas. Cuando haya decidido, seleccione con el cursor del mouse sobre el nombre del equipo que desea dirigir.

Este es el proceder cuando ejecute por primera vez el Torneo Pro-Manager. A partir de que ya haya jugado una vez, y como su nombre y contraseña ya están registrados, sólo tendrá que pinchar sobre el icono "managers": se abrirá una ventana con todos los managers que alguna vez han dirigido a un equipo.



Seleccionando su nombre e introduciendo su contraseña accederá al juego con el nivel que tenga como D.T. y podrá iniciar un nuevo Torneo (solo o con más managers) en el que cada participante tendrá el nivel conseguido en anteriores ocasiones y, por tanto, recibirá ofertas de clubes acordes con este nivel.

Pero si lo que quiere es retomar un Torneo ya empezado, podrá hacerlo en el punto en que lo dejó, aunque deberán estar presentes todos los managers que lo iniciaron ya que, sin la clave de todos ellos, PCF ARGENTINA APERTURA 96 no le dará acceso.

Para cargar un Torneo retenga directamente sobre el icono "cargar" y seleccione el que desee retomar.

MENÚ PRINCIPAL

El menú principal del torneo Pro-Manager no varía en apariencia con respecto al del Manager. Las novedades están en el interior de algunos apartados:

Formación

Esta pantalla ofrece una variación con respecto al Torneo Manager: en cada jugador, a la derecha de su parámetro de calidad técnica, podrá ver los dos nuevos parámetros existentes: el estado de forma y la moral. Procure no perderlos de vista a lo largo de la temporada ya que son de capital importancia para que sus jugadores rindan.

Más a la derecha podrá ver un icono con una pequeña cancha de fútbol en la que se representa el rol de ese futbolista. Para obtener la descripción del rol, deje durante un segundo el cursor del mouse sobre este icono y le aparecerá un pequeño texto explicativo.

Otra novedad es poder comprobar en cualquier momento el número de tarjetas que acumula cada uno de sus jugadores en el campeonato. Pase con el cursor del mouse sobre cada jugador; en ese momento el espacio reservado a la demarcación le ofrece esta información, muy útil para reservar a algún jugador para un partido clave.

Tácticas

La pantalla de tácticas también incluye como novedad los nuevos parámetros de estado de forma y moral. Pero, además, informa mediante un icono y un pequeño texto del rol que cada jugador tiene asignado. Si en algún momento a un jugador quiere asignarle otro rol pinche sobre el icono sin soltar el botón del mouse: inmediatamente se abre una pequeña

ventana con todos los roles existentes. El que esté señalando cuando suelte el botón se le asignará.
Sobreimpresionado en color amarillo tendrá siempre el rol inicial de cada jugador para poder volvérselo a asignar sin dificultad.

Aunque la pantalla tiene otra distribución, el diseño de las tácticas no difiere con respecto a la pantalla de tácticas de las ligas D.T. y manager.

Ver rival

En esta pantalla se han añadido los parámetros de moral y estado de forma para que la información del manager sea completa.

Comprar jugador

La lista de jugadores transferibles no varía prácticamente, ya que sólo ofrece como novedad la inclusión en cada jugador de su parámetro de estado de forma y moral. En casi todos, estos parámetros estarán muy bajos, razón por la que su club les ha declarado transferibles.

La otra gran novedad en el apartado de comprar jugadores es la posibilidad de ir a cualquier club y hacerle una oferta al jugador que se quiera. Para ello, desde la pantalla de "comprar jugador" deberá pinchar sobre el icono "ofertas", que le dará paso a una pantalla con todos los escudos de Primera División. Haga "click" con el mouse sobre el escudo deseado; en ese momento accederá al plantel de ese equipo y podrá tentar a cualquiera de sus estrellas. Cuando lo haya hecho, el jugador y su representante se pensarán la oferta respondiéndole al cabo de algunas fechas. No olvide que estará intentando que un jugador abandone repentinamente su club por lo que, si se encuentra a gusto, podrá no aceptar su oferta aunque pague la totalidad de su cláusula de rescisión. Siempre tendrá más posibilidades de fichar cuando el jugador al que le haga la oferta se encuentre bajo de estado de forma y de moral.

Caja

Esta pantalla tiene, como novedad para el torneo pro-Manager, la posibilidad de aumentar o disminuir la semana. De esta forma, cuando el campeonato ya esté avanzado podrá revisar todos sus ingresos en cada semana de las ya transcurridas.

Además, incluye entre la lista de pagos las reformas del estadio, opción sólo disponible dentro del Pro-Manager. Por lo demás, no difiere en nada con la pantalla de caja del Torneo Manager.

Decisiones económicas

La pantalla de decisiones cambia radicalmente con respecto a la del Torneo Manager:

Remodelación del Estadio

El mayor espacio está ocupado por el área de remodelación del estadio, que le ofrece en la parte izquierda una panorámica de su estadio actual. En la parte derecha verá todos los números de la operación si se decide a acometer la ampliación: precio total de la obra, número de semanas que va a durar, plata a desembolsar cada semana, semanas que quedan para terminar la remodelación, plata pendiente de pago y aforo. Según solicite un número concreto de asientos, el programa le informa inmediatamente de todos los datos referidos anteriormente para que tenga un presupuesto completo. Según su estadio gane aforo, podrá ver una nueva panorámica en la parte izquierda del área de remodelación.

Crédito

Aunque la ubicación del área de solicitud de crédito es distinta, su funcionamiento es exactamente igual que en el Torneo Manager.

Primas

En el Torneo Pro-Manager existirán dos vías para fijar las primas de sus jugadores: por objetivo final y por punto. Las primeras pueden suponer un mayor desembolso pero tienen la ventaja de que sólo se pagan con el objetivo cumplido. Las segundas suponen un menor coste pero pueden ser pagadas y luego fallar en el objetivo final. La decisión de cuáles son más convenientes es, por supuesto, suya.

Procedimiento:

- ***Por objetivo:*** aquí se fija una cantidad que será abonada a cada uno de los jugadores de su plantel a final de temporada y siempre y cuando el equipo cumpla el objetivo marcado. Si es así, prepárese a desembolsar al terminar la Liga la cantidad fijada multiplicada por el número de jugadores que tenga en el equipo.

Las primas por objetivo sólo podrá fijarlas dentro de las cinco primeras fechas y, una vez asignadas, no podrán ser modificadas.

- ***Por punto:*** este apartado es ideal para dar una motivación extra a sus jugadores en partidos de gran importancia o en momentos determinados del campeonato. La cantidad que fije se multiplicará por el número de puntos que consiga y por el número de jugadores que intervengan en el encuentro.

Aunque su efectividad es de imposible demostración, la asignación de primas supone un importante aumento (aunque siempre en relación con la cuantía) de la moral de sus jugadores y, en consecuencia, de su rendimiento sobre la cancha. En momentos concretos de la competición el haberlas fijado por objetivo o el darlas para uno o varios partidos puede ayudar en gran medida al resurgir de su equipo.

Día de partido

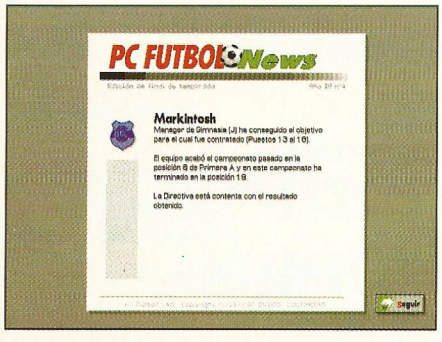
En este apartado podrá fijar el precio de las entradas y de la publicidad estática de su estadio. Sólo estará activo cuando vaya a jugar su próximo partido en su estadio.

GRABAR TORNEO

En el momento que lo desee podrá guardar el Torneo, registrándose al detalle la situación en la que se encuentre. El programa asignará automáticamente un nombre a cada torneo que grabe. Cada D.T. podrá tener guardados cuantos torneos quiera, aunque un D.T. con una misma clave siempre tendrá asignado el mismo nombre al grabar, por lo que no se podrá tener un mismo torneo guardado en distintos momentos de la temporada.

FIN DE LA TEMPORADA

En la pantalla final de cada temporada, seleccionando el icono "noticias", podrá ver la primera página de PCFÚTBOL NEWS, en la cual se informa de los logros alcanzados por su equipo y de cualquier posible aumento o disminución en su prestigio y cotización como D.T.



Habrá una primera plana de PCFÚTBOL NEWS para cada uno de los managers que hayan dirigido a un equipo en esa temporada.

Todos los apartados del torneo Pro-Manager no descritos tienen idéntico funcionamiento que en el Torneo Manager.

◆

7.9.- INFOFÚTBOL

Los amantes del fútbol hispanohablantes con acceso a la gran comunidad de Internet tienen, desde hace poco, un nuevo medio de información al que dirigirse. Infofútbol, realizado en España por dinamic Multimedia, representa el primer proyecto de periódico deportivo on-line en lengua castellana. Si desea más información, todos los detalles los podrá encontrar en el punto 9 del menú principal de PCFÚTBOL ARGENTINA APERTURA 96.

◆

8.- CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

En el diseño, desarrollo y producción de PCF ARGENTINA APERTURA 96 hemos utilizado las más modernas técnicas de programación.

Destacan las DM´s GFX™ v4.0, herramientas de programación destinadas a la creación de potentes bases de datos gráficas. Desarrolladas por el equipo de ingenieros de software de DINAMIC MULTIMEDIA, la version 4.0 incluye las siguientes características:

Fundidos por interrupciones.
Rutinas de impresión en pantalla.
Realización de "scroll" más suave.
Rutinas específicas para procesadores 386 y superiores.
Opciones de "Drag & Drop".

PCFÚTBOL utiliza, en conjunción con las GFXs, los ficheros ".DFG" (Dinamic Fast Graphics), que permiten acelerar el manejo de gráficos tanto en memoria como en impresión en pantalla.

Hemos realizado mejoras en las rutinas de impresión incorporando cuadros y letras en negrita (en las impresoras que lo permiten) y gráficos en las impresoras gráficas.

En definitiva, PCF ARGENTINA APERTURA 96 es un gran avance sobre productos anteriores de DINAMIC MULTIMEDIA.

Desde ya estamos trabajando para seguir ofreciendo la máxima calidad en próximos productos multimedia-Interactivos.

◆

USUARIO REGISTRADO

Junto con PCFÚTBOL se incluye una tarjeta respuesta para convertirse en usuario registrado. Dedique unos segundos a completarla y remitírnosla. Es tan sencillo como importante.

Como usuario registrado tendrá acceso a la línea telefónica de consultas sobre el programa así como para la garantía para discos defectuosos.

Tendrá también la posibilidad de recibir información acerca de nuevos productos, ofertas especiales y proyectos futuros que le mantendrán al día de todas las tecnologías multimedia-interactivas y el apasionante mundo del CD-ROM.

Consulta para usuarios registrados:

Teléfono / fax :

314 06 88

(Capital federal)

Horario: de lunes a viernes de 9 a 19 horas

GARANTÍA

PCF ARGENTINA APERTURA 96 está fabricado de acuerdo a los máximos niveles de calidad.

Si tiene problemas para instalar el programa en su computadora según indican las instrucciones de instalación detalladas en esta revista y cree que el producto es defectuoso, remítanos los disquetes sin la revista por correo certificado indicándonos sus datos personales. Los disquetes serán repuestos por unidades revisadas a vuelta de correo sin ningún coste.

Importante: Si no es usuario registrado no olvide remitirnos junto al disquette defectuoso la tarjeta de registro.

PROGRAMADORES

En DINAMIC MULTIMEDIA siempre estamos dispuestos a evaluar su programa, ya sea un proyecto acabado o en fase de producción.

Los programas pueden ser utilidades, herramientas de programación, entretenimiento., rutinas..., y también diseños gráficos, músicas, dibujos, comics, guiones, etc.

Si está interesado en enseñarnos su trabajo no lo dude y póngase en contacto con nuestra central en España.

También puede enviarnos su curriculum vitae actualizado.

ASISTENCIA TÉCNICA DINAMIC MULTIMEDIA

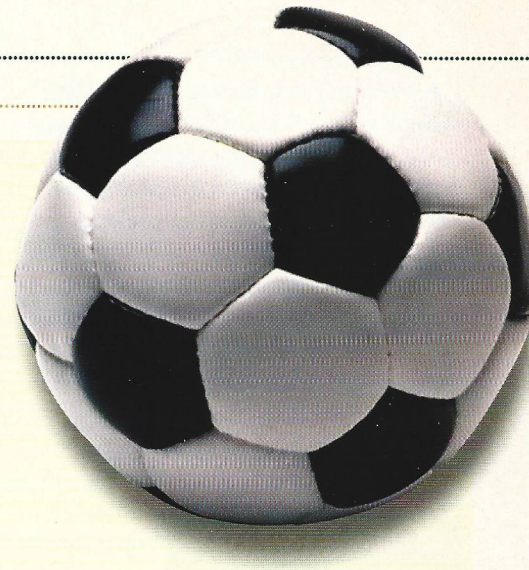
Para cualquier consulta o problema relacionado con la instalación, carga o configuración de PCF ARGENTINA APERTURA 96 no dude en ponerse en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica:

Teléfono / fax :

314 06 88 (Capital federal)

Horario: **lunes a viernes de 9 a 19 horas.**

EQUIPO DE DISEÑO :



Programación:

Base de datos, seguimiento, liga D.T., Manager y Pro-Manager:
Carlos Abril

Competiciones Europeas y seguimiento manual:
Marcos Jourón

Simulador de fútbol:
José Alfonso Gómez

Rutina de "scroll":
Javier Fáfula

Rutina de impresiones gráficas:
Ignacio Abril

Actualizador por módem:
Luis Alberto González (Lagor)

Rutinas de sonido:
Javier Serrano

Gráficos:

Diseño de pantallas:
Snatcho
Alberto Moreno

Gráficos y animaciones del simulador:
Emilio Serrano

Documentación y base de datos:

Ariel Hergott

Diseño liga Pro-Manager:
Gaby Ruiz

Sonidos:

Efectos sonoros:
Alejandro Gil

Músicas:
Rubén Rubio

Diseño Gráfico y Packaging:

Director de Arte:
Dimas F. Gorostarzu

Diseño Gráfico:
Millán de Miguel

Redacción Revista:
Gaby Ruiz
Pablo Maldonado
Fabián Torres

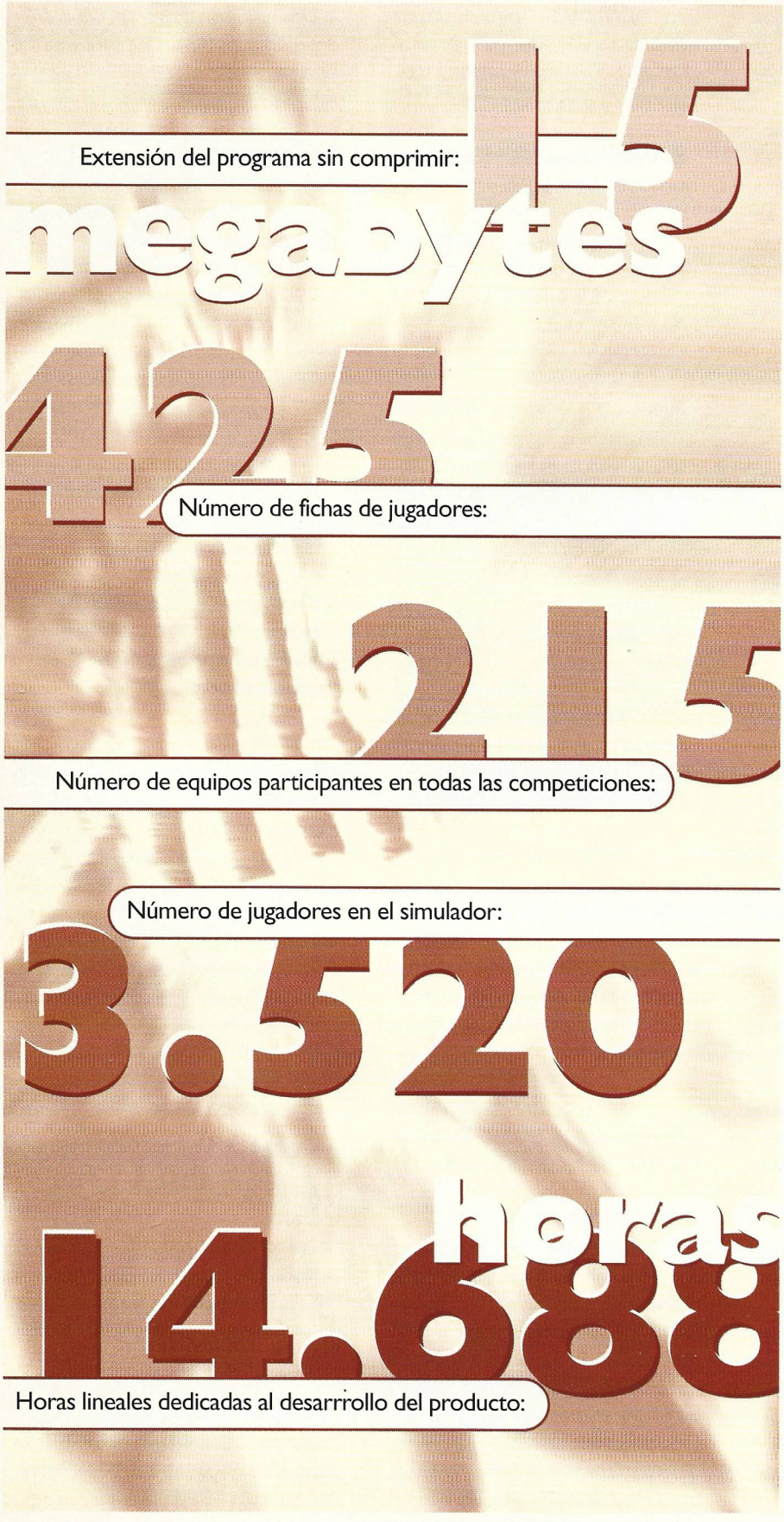
Testeadores:
Sergio G. Abad, José Manuel Abril, Francisco José, Alberto Moreno, Raúl Domínguez, Juanjo Hellín, Pedro Martín, Oscar García, Alvaro Martín.

Agradecimiento especial a : **Víctor Ruiz.**

PCF ARGENTINA APERTURA 96
es una producción de Gabriel Ruiz para

DINAMIC MULTIMEDIA

ALGUNOS DATOS DE INTERES SOBRE PCFÚTBOL



COPYRIGHT

PCF ARGENTINA APERTURA 96

está producido y editado por

DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.

PCFÚTBOL versión 4.0
Torneo Apertura 96.
Septiembre 1996.

COPYRIGHT 1996
DINAMIC
MULTIMEDIA,S.A.

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4
San Sebastián de los Reyes.
28700 MADRID
(ESPAÑA)

Aviso Legal:
Prohibida la reproducción, transmisión y alquiler de este programa sin la autorización expresa y por escrito de
DINAMIC MULTIMEDIA,S.A.

Para una solución rápida de su problema consulte esta guía con la solución a las incidencias más comunes que se pueden dar en PCF ARGENTINA APERTURA 96

Si su incidencia de instalación, carga o configuración de PCF ARGENTINA APERTURA 96 no está contemplada o no consigue solucionarla, no dude en ponerse en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

Teléfono / fax:
314 06 88 (Capital Federal)
Horario: **lunes a viernes de 9 a 19 horas**

DINAMIC MULTIMEDIA
Servicio de Asistencia Técnica

A. Consejos prácticos antes de instalar PCF ARGENTINA APERTURA 96

1.-Si está instalando el programa desde disquetes, antes de proceder a hacerlo, proteja los disquetes contra escritura, Para ello, baje la pestaña que hay en la parte izquierda del mismo.

2.-Antes de la instalación asegúrese de que dispone de, al menos, 15 Mb de espacio libre.
Nota: En discos duros de alta capacidad, debido al tamaño de los sectores, es posible que el requerimiento de espacio libre sea mayor.

3.-Lea atentamente las instrucciones del punto 2 de la revista.

4.-Si aparece algún mensaje de error en el proceso, apúntelo en papel, infórmese bien de las características de su computadora: (memoria, versión del sistema operativo, tipo y frecuencia de funcionamiento -p.e. 486-50- y llame con esos datos al Servicio de Asistencia Técnica de DINAMIC MULTIMEDIA.
Si puede hacerlo con la computadora junto al teléfono, será mucho mejor y más rápida la solución de su problema.

B. Problemas más frecuentes que pueden surgir:

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 1:
Aparición en pantalla del mensaje: "ERROR DE DATOS LEYENDO LA UNIDAD A:"

SOLUCIÓN:
Puede ser que durante la distribución el disquete haya sufrido algún daño. En ese caso remítanos solamente el disquete por correo certificado junto con la tarjeta de usuario cumplimentada con los datos de la computadora. A vuelta de correo, en el plazo de una semana, recibirá unos nuevos disquetes sin coste adicional.

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 2:
Aparición en pantalla del mensaje: "FALLO DE TIPO GENERAL LEYENDO EN LA UNIDAD A:".

SOLUCIÓN:
Es posible que su computadora no tenga disquetera de alta densidad, la cual es necesaria para la instalación del juego. También puede ser que el disquete esté defectuoso. En este caso siga los pasos de la solución a la incidencia 3.

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 3:
En el programa de instalación en MS-DOS no funciona el mouse.

SOLUCIÓN:
Lo primero que debe hacer es salir del programa de instalación. Para ello podrá mover el cursor pulsando SHIFT+CURSORES, es decir, la tecla de mayúsculas pulsada (no el bloqueo de mayúsculas sino la tecla de sacar una sola mayúscula) y las flechas de arriba, abajo, derecha e izquierda. Cuando el cursor esté sobre CANCELAR, pulse SHIFT (mayúsculas) +ENTER (intro).
Ahora deberá instalar el mouse para MS-DOS (recuerde que los "drivers" del MOUSE son diferentes en Windows 3.1 y en MS-DOS). Para instalarlo, antes de ejecutar PCF ARGENTINA APERTURA 96 debe cargar un programa, generalmente llamado MOUSE.COM, que encontrará en los disquetes originales que adquirió con su mouse. Para no tener que realizar esta operación cada vez que quiera ejecutar PCF ARGENTINA APERTURA 96, le recomendamos que incluya en su AUTOEXEC.BAT el driver de mouse. Para ello deberá consultar el manual de MS-DOS ó llamar a nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 4:
Aparición en pantalla de cualquiera de los siguientes mensajes:
"Se ha producido un error leyendo un fichero."
"Se ha producido un error de disco."
"Se ha producido un error comprobando los ficheros."

SOLUCIÓN:
Puede ser que durante la fabricación o distribución, alguno de los disquetes haya sufrido algún daño. En ese caso remítanos los cuatro disquetes por correo certificado junto con la tarjeta de usuario cumplimentada con los datos de la computadora. A vuelta de correo, en el plazo de una semana, recibirá unos nuevos disquetes sin coste adicional.

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 5:
Aparición en pantalla de cualquiera de los siguientes mensajes:

"Error. No se ha podido crear un fichero."
"Error. No se ha podido crear el directorio."
"Se ha producido un error escribiendo un fichero."

SOLUCIÓN 1:
Es posible que no haya espacio suficiente en su disco duro. Antes de la instalación asegúrese de que dispone de, al menos, 15 Mb de espacio libre

SOLUCIÓN 2:

Desde el cursor en C> teclee:
SCANDISK y pulse **ENTER**.
Siga las instrucciones de pantalla del programa SCANDISK para detectar y corregir un posible problema en su disco duro. Una vez corregido, intente de nuevo la instalación.
Si nunca ha utilizado SCANDISK consulte el manual de MSDOS para informarse bien de cómo utilizarlo. Si aun así no está seguro, no dude en ponerse en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

CARGA • INCIDENCIA 1

Al cargar aparece el mensaje: MEMORIA CONVENCIONAL INSUFICIENTE

SOLUCIÓN 1:

Los ordenadores PC disponen de 640K de memoria convencional, utilizada por el sistema operativo, los programas residentes y los controladores (drivers de mouse, tarjeta de sonido, CD-ROM, etc.) ocupando memoria que reducen los 640K originales.

PCF ARGENTINA APERTURA 96 utiliza memoria convencional para ejecutarse. Si su computadora no dispone de la suficiente memoria convencional el programa se lo indica en la pantalla de configuración del sistema. Si esto ocurriera tiene dos opciones:

Situar el sistema operativo en la memoria alta:
Si dispone de MS DOS 5.0 ó 6.0 puede situar el sistema operativo en memoria superior (aquella entre los 640K y los 1024K) dejando así más memoria convencional libre para PCF ARGENTINA APERTURA 96 y otros programas.
Es conveniente que consulte el manual de su sistema operativo para realizar esta operación. Es sencilla y útil de aprender para este y otros programas.

SOLUCIÓN 2:

Crear un disquete de arranque:
Si dispone de versiones anteriores del sistema, puede crear y utilizar un disco de arranque:

1.- Prenda la computadora y espere a que arranque el sistema operativo y aparezca el cursor C>.
2.- Introduzca un disquete virgen en la unidad A de su sistema, ya sea de 3,5 ó de 5,25 pulgadas.

3.- Desde el cursor en C> teclee:
FORMAT A: /S y pulse **ENTER.**

4.- Acabado este proceso, y desde el cursor en C>\FUTBOL4A, teclee:
DISCO y pulse **ENTER**

Acabado este proceso ya tiene un disquete de arranque.

5.- Inicialice la computadora con el disquete de arranque en la disquetera.
6.- Aparece el cursor en A>, para situarlo en C> teclee:
C: y pulse **ENTER.**

A partir de este punto siga las instrucciones de carga del punto 3 de la revista

CARGA • INCIDENCIA 2

Al cargar aparece el mensaje: MEMORIA XMS INSUFICIENTE

SOLUCIÓN 1:

Cree un disco de arranque según las instrucciones de la Solución 2 de la incidencia anterior.

SOLUCIÓN 2:

Compruebe que tiene el controlador de XMS instalado y que no está usando memoria XMS con otros programas, p.e. SMARTDRIVE, para ello desde el cursor en C:\> teclee:
MEM y pulsa **ENTER.**

Aparecerá la información de la memoria disponible, si no aparece memoria XMS disponible o aparece pero es inferior a 2900 Kb consulte el manual de MS-DOS para saber cómo instalar el controlador HIMEM.SYS o para no cargar los programas que hacen uso de la memoria XMS necesaria para PCF ARGENTINA APERTURA 96.
Si no consigue solucionarlo, no dude en ponerse en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

CARGA • INCIDENCIA 3

El programa se detiene al entrar en el simulador, y la computadora es una 486 DX4 montada en una placa PCI.

SOLUCIÓN :

En el setup de la BIOS de la computadora tiene una opción llamada CHIPSET FEATURES SETUP y, dentro de ella, hay otra llamada CPU to PCI write buffer. Esta opción debe estar en DISABLE.
Una manipulación incorrecta en el setup de la BIOS puede provocar desconfiguraciones en la computadora. Si no está seguro de hacerlo usted mismo, no dude en ponerse en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

CONFIGURACIÓN • INCIDENCIA 1:

No ha sido detectada la tarjeta de sonido.

SOLUCIÓN:

El problema que tiene posiblemente sea porque su tarjeta de sonido NO es una SOUND BLASTER PRO ó SB 16 compatible 100%.

Si está seguro de que su tarjeta de sonido es compatible 100%. póngase en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

CONFIGURACIÓN • INCIDENCIA 2:

Ha sido detectada la tarjeta de sonido y no hay efectos sonoros.

SOLUCIÓN:

Asegúrese de tener cargado el driver de su tarjeta para que sea compatible SB (en caso de que sea compatible por software). Para ello lea atentamente el manual de su tarjeta.

Si está seguro de que su tarjeta de sonido es compatible 100%. póngase en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

S.A.T. telefónico / fax: 314 06 88 (capital fedral) Horario: lunes a viernes de 9 a 19 horas

PCF ARGENTINA APERTURA 96 incorpora más de 150 mejoras sobre versiones precedentes, muchas de ellas solicitadas por los propios usuarios. Desde estas páginas queremos invitarles a que sigan siendo, un año más, nuestros mejores críticos. Envíennos por escrito sus puntos de vista, sugerencias, ideas y críticas para incorporar a la versión 5.0.

SUGERENCIAS PARA LA VERSION 5.0 DE PCFÚTBOL

Nombre y apellidos: .....

Dirección: .....

Localidad: ..... Provincia: .....

Codigo postal: ..... Teléfono: ..... Edad: .....

Dirección E-mail.: .....

¿Es usuario registrado? Si ❑ No ❑

Modelo de PC: 386 ❑ 486 ❑ PENTIUM ❑

• Sobre la base de datos interactiva: .....

• Sobre el Torneo Pro-Manager .....

• Sobre el seguimiento del Torneo: .....

• Otras: (Presentación, manual, facilidad de uso, etc.) .....

• Sobre el juego de simulación: .....

Escriba a

DINAMIC MULTIMEDIA

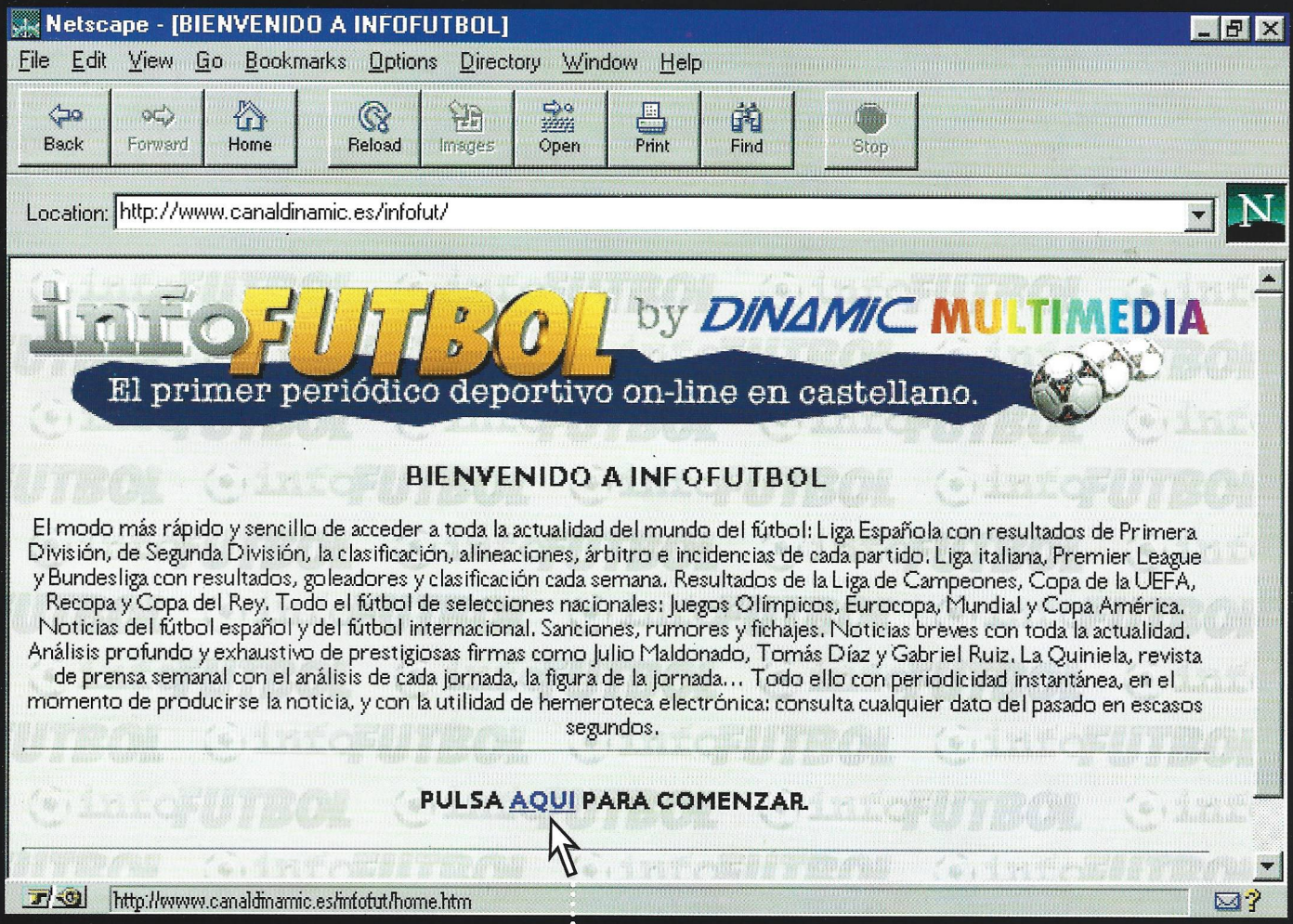
(Puede utilizar fotocopias de esta página o cualquier otro papel)

Sugerencias PCFÚTBOL
versión 5.0 (1996)
AGUSTÍN MAGALDI 1448
(1286) BUENOS AIRES

¡¡ Gracias!!

El punto de encuentro de los amantes del fútbol

www.canaldinamic.es/infofut



Y somos muchos millones a los que el fútbol nos apasiona. Muchos. Por eso ha nacido un periódico en la red que sólo habla de fútbol. Nada más que de fútbol. De Argentina, España, Italia, Inglaterra... Del próximo mundial 98, de los pasados Juegos Olímpicos o de la próxima "Copa América del 97".

Y, por supuesto, de la actualidad, que ofrecemos al instante, sin tener que esperar al día siguiente para enterarse, a lo que se suman los Forums, un lugar de reunión mundial en el que cada uno dice su opinión, hablando sólo de fútbol.
Así es "Infofútbol"...
y ademas no cuesta dinero.

CONECTATE Y VERAS

infoFUTBOL
El PRIMER PERIÓDICO DEPORTIVO *on-line en* CASTELLANO

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA
MADRID • MILAN • BUENOS AIRES www.canaldinamic.es/dinamic

Dinamic Multimedia presenta PCFÚTBOL 4.0 Apertura 96

La base de datos que nadie ofrece, con amplia información sobre cada jugador

- Primera división
- Torneo Pro-Manager
- Desafío América-Europa
- Simulador 4.0

Y son más de 400. Todos los futbolistas del Campeonato Apertura'96 retratados para que los conozcas a fondo. Y además, todos los clubes con su historia en cifras, sus victorias, sus escudos, la posibilidad de gráficas comparativas…

El programa definitivo del fútbol Argentino, con más de 100 novedades sobre versiones precedentes

Nuevas características

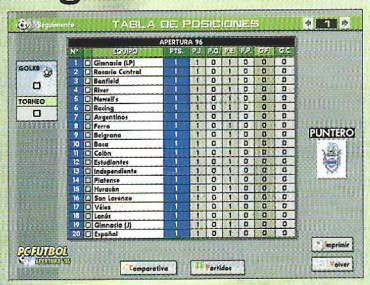
Torneo Pro-Manager

Un reto apasionante: empezar de cero como D.T. con equipos chicos y ganar prestigio hasta recibir la oferta de un grande, todo ello con el control absoluto del club: remodelación del estadio, control del estado físico y la moral del plantel, posibilidad de "robar" jugadores a tus rivales…

Nueva versión del Simulador

Casi 2000 animaciones nuevas para llevarlo al máximo realismo: un arquero espectacular, un nuevo escenario, referee con auxiliares y cantos del público que ponen la piel de gallina.

Seguimiento



Para seguir el torneo desde casa y al instante. Introduce los resultados cada fecha: el programa genera toda la información del campeonato y te la ofrece en el instante.

Desafío América-Europa

El viejo sueño de enfrentar a nuestros equipos con las potentes escuadras europeas. Milan, Barcelona, Inter, Manchester United, Real Madrid, Juventus… Son más de 100 equipos de 42 países para que elijás y comparés: ¿quién es mejor?

PC FUTBOL *Argentina*

El fútbol en tu computadora

C-037-03-1